72
ANNO 8
NUMERO 72
MARZO 1998
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

CON CONSOLEMANIA
GRATIS
AL FUTURSHOW

RESIDENT EVIL 2
Il terrore definitivo
è tornato su PlayStation

FINAL FANTASY TACTICS
Un altro successo SquareSoft
su PlayStation

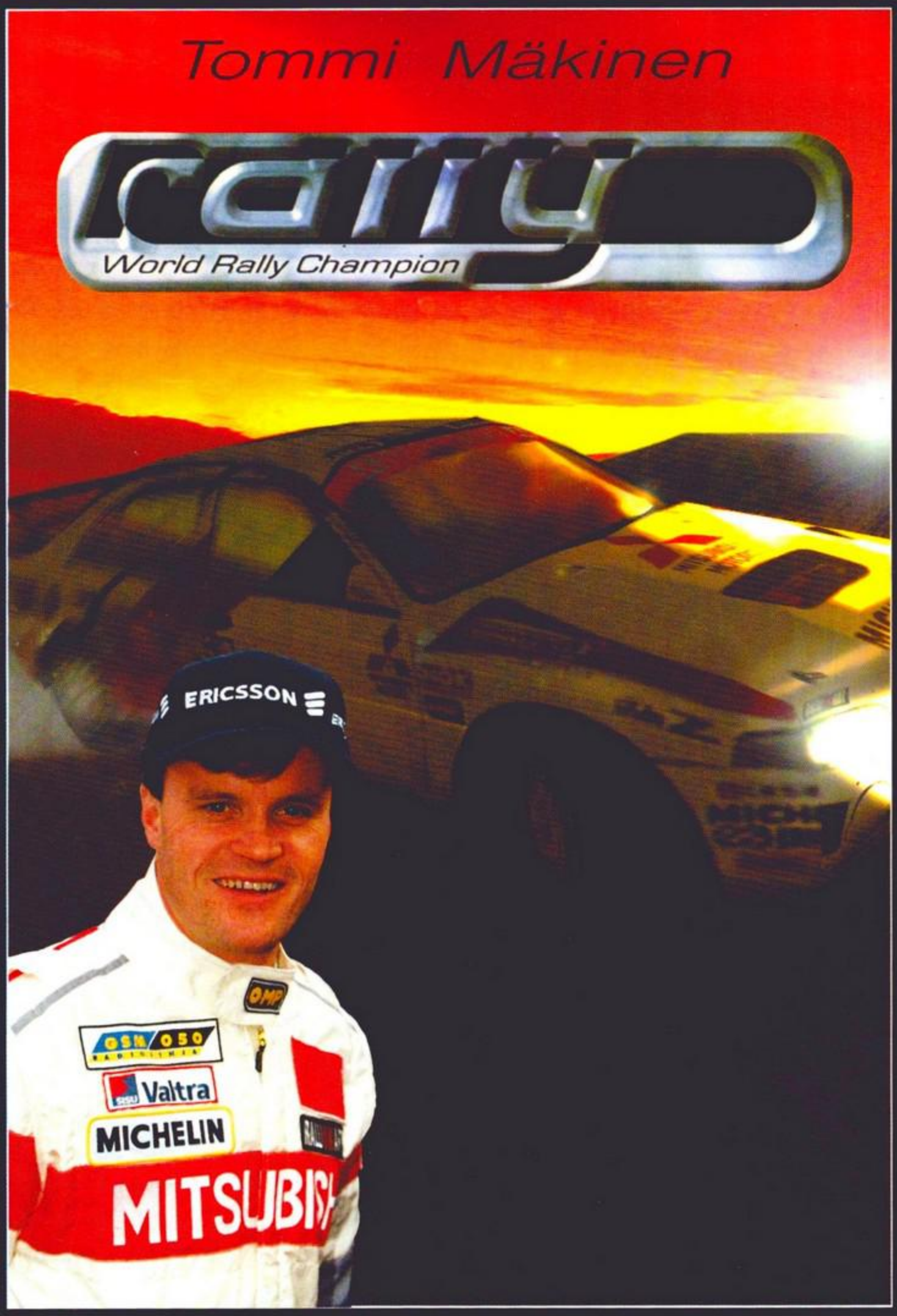
WINTER HEAT
Il Saturn bissa il successo
di Athlete Kings

MRC
Nintendo 6... 4 ruote motrici

I TITOLI DI QUESTO MESE

Actua Golf 2 * Dual Heroes * Arcade Greatest Hits
Snow Break Extreme * World League Basketball * Zero Divide 2
X-Men: Children of the Atom * VMX Racing * WCW vs wNo
Chill * Iznogoud * Jet Rider 2 * Last Report * Powerboat

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano



Consigliato volante con pedali PSX **Gamester**

Europress 1998. All rights reserved.

Europress

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Championship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**
- **60 circuiti internazionali di cui 4 italiani**
- **Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno**
- **Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo**
- **Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen**

Futur Show
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Nintendo Apple Commodore 3DO SONY Microsoft NEO·GEO SEGA ATARI IBM

QUEEN computer SHOP

software & games

www.queencomputer.it

...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori.
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

Oltrepassa il varco,
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

BAESSO GRAFICA

consolemania 72

EDITORE:

Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:

Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:

Marco Auletta
rulla@digibank.it

REDATTORI:

Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado, Marco Auletta, Marco Prelini,Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

GRAFICA:

Celasco Claudio

REDAZIONE:

Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

FOTOLITO:

Litomilano

STAMPATORE:

Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

Spaziotre
Piazzale Archinto, 920159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:

ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:

solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 6
MADE IN JAPAN 24
RECENSIONI 30
PREVIEW 104
TGM CORNER 115
ROGUE & ROLE 117
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 119
FACCE... RIDE 121
CONSOLIAMOCI 122
CONTROL YOUR CONSOLE 124
CYC SPECIALE GIOCHI DI CALCIO 130
BOVAS' HARD CAFE' 142

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

33 DUAL HEROES
45 MRC
80 WCW vs wNo

PLAYSTATION

30 ACTUA GOLF 2
38 ARCADE GREATEST HITS
42 CHILL
48 FINAL FANTASY TACTICS
112 FORSAKEN - PREVIEW
54 IZNOGOUD
59 JET RIDER 2
62 LAST REPORT
104 PERFECT ASSASSIN - PREVIEW
110 PITFALL 3D - PREVIEW
72 POWERBOAT
84 RESIDENT EVIL 2
91 SNOW BREAK EXTREME
106 TEKKEN 3 - PREVIEW
77 VMX RACING
96 WORLD LEAGUE BASKETBALL
74 X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
98 ZERO DIVIDE 2

SATURN

66 WINTER HEAT

MARZO PAZZERELLO

Ah, finalmente l'aria di primavera, con i canti degli uccellini alle cinque del mattino, le piogge improvvise nel mezzo di un assolato pomeriggio, i colpi di freddo, l'influenza milanese (buonissima con le patatine fritte e una spruzzatina di limone), il fiorire degli alberi, il raffreddore da fieno... L'unica cosa che stona è la continua penuria di titoli...

Incredibile ma vero, anche questo mese siamo riusciti a terminare il numero di ConsoleMania, nonostante i pochi (ma buoni... beh almeno un paio ce ne sono) prodotti, specialmente per quanto riguarda la console di casa Sega. L'unica consolazione è che il buon Winter Heat è stato capace di incollarci davanti agli schermi per giorni, come già aveva fatto Athlete Kings – chissà cosa ci mettono sui CD 'sti giapponesi. Invece per PlayStation si torna a vedere un fenomeno che aveva afflitto, a suo tempo, Mega Drive prima e Super Nintendo dopo: l'uscita di decine di titoli, alcuni dei quali decisamente inopportuni. Speravo che, con le console di questa generazione, saremmo riusciti a scampare dalla terribile malattia che affligge le software house, ma poi si manifesta sul nostro portafogli: la "Produci, produci, chissenefrega com'è, produci". E così, mentre già si parla dell'avvicendamento tra le macchine da casa della Sega e il Saturn ancora ci stupisce con la marea di titoli annunciati nonostante ciò, PlayStation è assediata, tra tutti, da prodotti mediocri, validi sul momento ma ingiocabili oltre la seconda ora, e via dicendo. Il Nintendo 64 sfodera titoli a poco a poco e attende sornione – forse troppo, che si sia addormentato? Beiamoci nelle notizie su Tekken 3, prossimo allo sbarco su questa Terra, mentre attendiamo trepidanti alcune delle fiere più importanti del pianeta: Futurshow (non dimenticate di venire a trovarci: del resto è aggratis) e Tokyo Toy Show.

E andiam, andiam, andiamo a lavorar...

Alex Rossetto

NEWS

Potrebbe essere l'ultima ragazzi, l'ultima volta che il sottoscritto vi allieterà con le solite cavolate a fiume, alla quale oramai vi ho abituato in questi quasi due anni... Io spero di farcela ancora, anche perché questa sezione l'ho vista crescere e ci sono affezionato come fosse un figlio. Ma lasciamo perdere i sentimentalismi per un attimo, anche perché nel momento in cui starete leggendo queste righe, il militare sarà solo un (bello/brutto) ricordo. E giusto al fin della licenza, io tocco...

Andrea "Saluuutoo!" Della Calce

Una linea infinita di periferiche

NOVITA' DALLA DB-LINE

Inizialmente pensavo di trattare tutti questi prodotti come faccio di solito, dedicando un box oppure una parte delle colonnine a elencarvi le novità. La Db-Line però, ha voluto esagerare e ci ha spedito un pacco pieno raso di periferiche per tutte le console esistenti sul mercato (che fondamentalmente sono tre). Non indugiamo oltre e diamo un'occhiata alla linea di prodotti.

Cominciamo con le periferiche per la console Sony e più precisamente dalla Memory Card Plus. Questa cartuccia permette, grazie a una compressione dei dati molto particolare, di salvare fino a 240 posizioni. Generalmente queste cartucce sono abbastanza inaffidabili e tendono a perdere dati, ma questa Memory Card Plus si è rivelata semplice da utilizzare e decisamente sicura. E' presente in tre colori diversi: trasparente, rossa e tradizionale.

Sempre per Playstation, Db-Line distribuisce due linee differenti di joypad, molto simili nella forma a quelli tradizionali ma con funzioni come il turbo e la slow motion. Tutti i controller sono disponibili in diversi colori (il mio preferito rimane quello da vero tamarro: argentato...). E poi per sempre per Playstation, prolunghe di due metri per i pad (comodissime) e Link Cable...

Anche per Nintendo 64 la Db-Line propone una linea davvero intrigante di periferiche: Jolt Pak (le cartucce vibranti da inserire nel pad), Memory Card da 240 posizioni (alimentate a parte) colorate, Jolt Pak con Memory Card incorporate e prese Scart da migliaia di chilometri di lunghezza (scherzo...). Purtroppo però, non abbiamo avuto un listino e ci risulta impossibile darvi i prezzi di ciascuna periferica.

IL FUTURO DELLA SEGA E' SU URANO

Un box a parte per discutere un attimo della situazione della Sega all'interno del mercato videoludico attuale nel mondo con un occhio di riguardo a quello italiano.
La notizia, ancora tutta da confermare, è una di quelle che lasciano un po' spiazzati e allo stesso tempo amareggiati: dopo mesi di agonia, pare che alla Giochi Preziosi abbiano deciso di non investire più una lira nella console della Sega. Per questo motivo all'imminente Futurshow non vedremo nulla a riguardo e, cosa ancora più sconcertante,

nemmeno nulla della nuova console. A proposito della nuova console, eravamo rimasti al nome Katana. Pare che dopo una riunione delle alte sfere, alla Sega abbiano deciso di cambiare il nome da Katana (che già all'inizio si chiamava in codice Dural, come il boss di Virtua Fighter...) a Uranum. Qualche mese fa avevo dato le specifiche tecniche del Katana/Dural, ma sembra che queste siano ancora destinate a cambiare: probabilmente è proprio questo il motivo per il quale non vedremo nulla nell'imminente futuro e dovremo per forza di cose aspettare la fiera americana E3 per avere nuove notizie.
L'unica cosa che sappiamo per certo è che il nuovo sistema Sega verrà lanciato entro la fine del 1998.
Intanto, cominciano a circolare voci insistenti su quelli che potrebbero essere i primi titoli ad apparire su "Uranum".
Pare che alla Gamearts stiano svolgendo un lavoro di conversione dell'ottimo e splendido Grandia, mentre il debutto degli Shiny di David Perry sarà l'attesissimo Messiah, a breve su PC.
Il gioco che potrebbe inaugurare il lancio del sistema di prossima generazione sarà al 90% D2, annullato per tutti i formati esistenti, ma comunque in fase di sviluppo presso gli uffici dei Warp (che a metà febbraio hanno pure pubblicato un libro, solo in giapponese, riguardante la loro storia. Ego smisurato...).
La cosa divertente è che per quanto riguarda noi, non ci capitava da tempo di riempire così tante pagine di questa sezione con i futuri progetti della Sega che, comunque, continuerà a supportare il Saturn fino alla fine sia in America che in Giappone.
Ecco le date di pubblicazione degli imminenti titoli per il mercato americano e nipponico della macchina nera.
2/16/98 – Winter Heat (che trovate recensito su questo numero); 3/31/98 – House Of The Dead; 4/1/98 – Magic Knight Rayearth; 5/5/98 – Shining Force 3; 5/12/98 – Burning Rangers.
Ecco le date per il mercato giapponese: 2/26/98 – Burning Rangers; 2/26/98 – Stellar Assault; 3/1/98 – Riven; 3/1/98 – Choro Q Parq; 3/31/98 – Sakura Wars 2; 3/31/98 – Astra Superstar; 3/31/98 – D&D Collection.

TEKNOS ERRATA CORRIGE

Il Trident Pad, un prodotto della Logic 3 di cui ci siamo occupati nel numero di ottobre, ha subito una variazione. Infatti, inizialmente doveva essere comprensivo di Jolt Pak o di un dispositivo analogo che lo facesse vibrare, ma all'ultimo momento è stato cambiato...
Comunque, sarà disponibile a breve il Jolt Pak della Logic 3 in tre versioni (da solo, insieme a memory card da 256KB e con memory card da 1 MB).
Saluuuto.

RESIDENT EVIL 2 SPACCA TUTTO!

Uscito contemporaneamente in Giappone e negli Stati Uniti il 21 di gennaio, Resident Evil 2 si appresta a infrangere tutti i record possibili e immaginabili. Pensate che Resident Evil 2 ha venduto la bellezza di 380.000 copie in tre giorni (circa centoventicinquemila al giorno, roba dei matti!), più del 60% della sua produzione iniziale, sgretolando ogni record di vendita appartenente a giochi quali Tomb Raider 2, Mario 64 e Final Fantasy VII.
Per la promozione del titolo, per la quale la Capcom ha sperperato la bellezza di cinque milioni di dollari (con pubblicità su riviste, spot e via dicendo), negli Stati Uniti hanno pensato a una specie di campagna di ordinazioni che ha fruttato incredibilmente. Le maggiori catene di negozi di videogiochi sono state letteralmente prese d'assalto e si è subito notato un incremento anche nella vendita delle Memory Card (ma il fatto che non siano comprese nella scatola originale della Playstation lo ritengo tuttora oltraggioso...).
Comunque, se non doveste avere ancora letto la splendida recensione firmata dal sottoscritto, sappiate anche che Resident Evil 2, nella sua versione PAL, verrà commercializzato direttamente in ITALIANO!
E intanto ufficiale la notizia secondo la quale Resident Evil 2 è in lavorazione anche per Saturn e al 90% userà l'espansione da 4 MB di RAM.

LA INFOGRAMES SI PORTA A CASA I LOONEY TUNES!

In seguito a un accordo stipulato con la Warner Bros. , l'etichetta francese Infogrames produrrà cinque giochi ispirati ai Looney Tunes, famiglia di

cartoni animati della quale fanno parte Bugs Bunny, Daffy Duck, Roadrunner e Wile E. Coyote, solo per citarne alcuni.
I titoli appariranno su Playstation, Nintendo 64 e il sistema Sega della prossima generazione (per ulteriori informazioni continuate a leggere queste pagine...).
Noi di ConsoleMania faremo di tutto per tenervi aggiornati e informati durante lo sviluppo di questi titoli...

HANNO TROVATO IL MONDO PERDUTO!

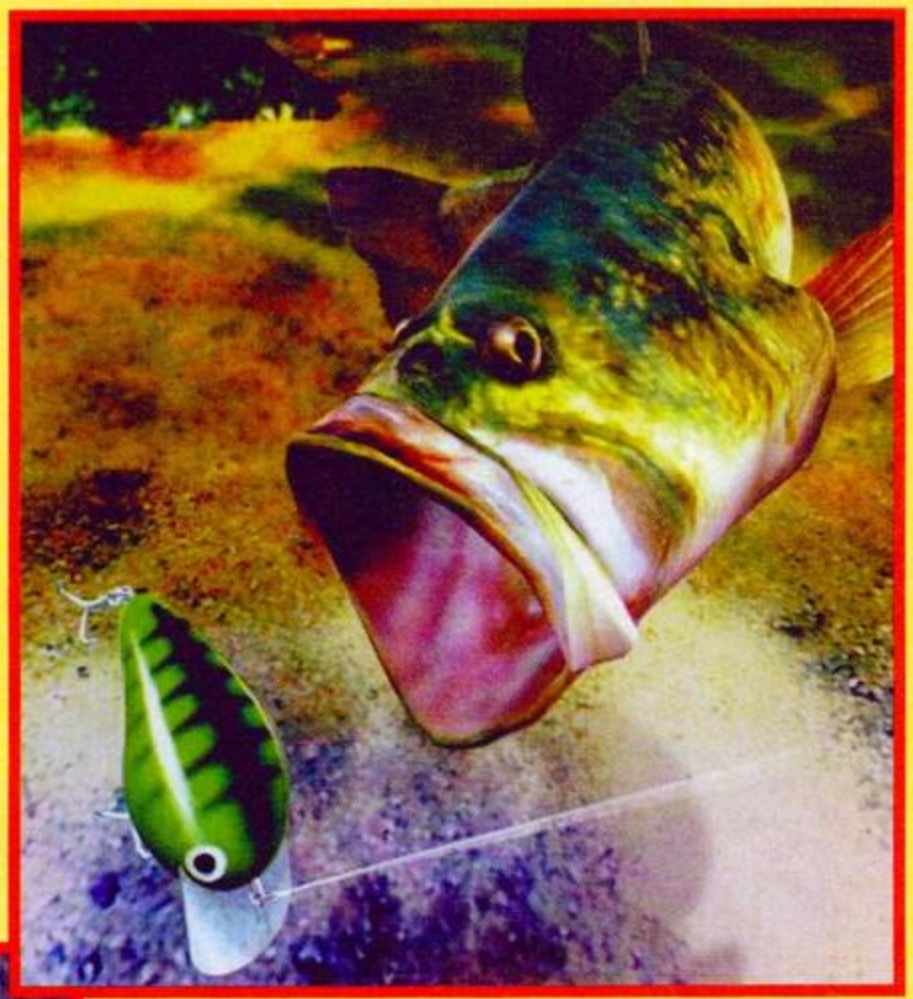
La notizia è arrivata come un fulmine a ciel sereno. Quando tutti avevano oramai archiviato l'obbrobrio cinematografico, la pellicola di Spielberg più brutta di tutti i tempi, i ragazzotti della GameWorks hanno stupito tutti annunciando che dal 13 febbraio, all'interno del loro stabilimento di Seattle, verrà installata un'attrazione nominata appunto Jurassic Park – The Lost World.
Nel posto, che è già luogo di ritrovo per migliaia di persone (una sorta di parco giochi al chiuso, un Trocadero più grande), verranno infilati anche un sacco di gadget provenienti dal film come ossa di dinosauro sulle pareti e amenità del genere, forniti direttamente dagli Universal Studios.
Ma il bello sta nella specie di cinema dinamico in cui si svolge la vera azione. I visitatori vengono fatti accomodare seduti in una sala, le luci si spengono e si iniziano a sentire dei passi: l'unica difesa è un fucile che viene dato da dei tizi in tenuta da safari all'ingresso.
Inizia la caccia.
Lost World sarà un gioco interattivo al quale potranno partecipare al massimo quattro persone contemporaneamente e il cui obiettivo primario rimane comunque cercare di scappare dall'isola. Il lavoro svolto dal team di sviluppo della Sega è davvero impressionante, così come l'atmosfera. Quand'è che in Italia avremo luoghi come GameWorks? Sale giochi non infestate da drogati, spacciatori e peggio delinquenti? [Quando smetterai di andarci tu? NdAlex] Luoghi di divertimento e basta? Forse mai, dobbiamo solamente farci l'abitudine...

AGGIORNAMENTI SATURN RAPIDI

Prima di passare a una intera sezione dedicata alla console della Sega (e al suo successore), diamo una rapidissima ripassata sui titoli dei quali si era

SEGA ARCADE: UNA NUOVA VITA

Coin-op



Mentre siamo ancora scossi dalla notizia del futuro Sega in Italia, giungono voci dalla Terra del Sol Levante secondo le quali la software house giapponese sarebbe pronta a sfornare un numero incredibile di coin-op della nuova generazione...
Ecco la lista completa dei titoli in imminente uscita: Zero Gunner (Model 2), Fighting Vipers 2 (Model 3), Harley Davidson Motor Cycles (Model 3), Sega Rally 2 (Model 3), Virtual On 2 (Model 3), Get Bass (Model 3).
Vediamoli nel dettaglio.

ZERO GUNNER

Sviluppato dagli Psikyo per la Sega, Zero Gunner è uno shoot 'em up che spreme al massimo le potenzialità della scheda Model 2 e metterà il giocatore nella condizione di poter

volare con elicotteri come il Cobra, l'Apache e il Gunship. Come nella più pura tradizione di questo genere, saranno presenti power-up di ogni sorta e diversi scenari tra i quali scegliere (Asia, America,

Europa, Expert...). Al momento in cui starete leggendo queste righe, Zero Gunner dovrebbe già essere nelle sale giochi giapponesi.

GET BASS

Per la gioia di tutti gli amanti di quello sport tanto nobile che è la pesca, ecco arrivare un vero e proprio simulatore. Dotato di un cabinato incredibilmente enorme, Get Bass vi farà rivivere la sensazione di essere all'Idroscalo o in qualsiasi altro specchio d'acqua, armati della vostra canna da pesca e tanta tenacia. Il cabinato è sensibile al rumore e verrà distribuito all'interno di una camera stagna che riproduce anche i climi delle stagioni, in modo tale da rendere ancora più realistica la simulazione: l'unico inconveniente è che il clima è casuale, perciò

potrebbe capitarvi una calda giornata estiva in pieno inverno. Se si va a giocare a Get Bass mentre fuori nevica, è importante avere con sé una maglietta con le maniche corte. Il cabinato tende ad allagarsi abbastanza di frequente e prima di entrarci è consigliabile indossare gli stivali in dotazione al coin-

ews ▲ News ▲ News ▲ News

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e **D**istribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36 66 26
http://www.mainstreet.it
PROGETTO GRAFICO:

SATURN

AMOK	USA	49000
DIE HARD TRILOGY	PAL	69000
DUKE NUKEM 3D	PAL	99000
FATAL FURY 3	JAP	89000
FATAL FURY SPECIAL	JAP	119000
FIFA 97	PAL	59000
FIFA 98	PAL	99000
FIGHTING VIPERS	JAP	89000
GRADIUS DELUXE PACK	JAP	49000
GRAND CHASER	JAP	49000
GUARDIAN HEROES	USA	69000
GUNDAM SYDE STORY 2	JAP	99000
GUNGRIFFON	JAP	59000
SOVIET STRIKE	PAL	79000
LAST BRONX	JAP	89000
LOST WORLD JURASSIK PARK	PAL	99000
MANX TT	PAL	79000
MARVEL SUPER HEROES	JAP	119000
MORTAL KOMBAT 2	PAL	59000
MR. BONES	USA	59000
NBA LIVE 97	PAL	89000
OLYMPIC SOCCER	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	99000
PLANET JOKER	JAP	79000
QUANTUM GATE I	JAP	49000
QUAKE	PAL	99000
RESIDENT EVIL	PAL	99000
ROAD RASH	PAL	69000
SAMURAI SPIRIT RPG	JAP	69000
SCORCHER	USA	69000
SEGA RALLY	PAL	79000
SEGA TOURING CAR	PAL	99000
SONIC R	PAL	99000
THE STORY OF THOR 2	PAL	59000
TOMB RAIDER	PAL	89000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	PAL	79000
VICTORY GOAL	JAP	49000
VIRTUA COP	PAL	69000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	79000
VIRTUAL ON	USA	89000
VMX RACING	USA	109000
WARCRAFT 2	PAL	99000
Z	PAL	89000

NINTENDO ULTRA 64

BOMBERMAN 64	PAL	129000
CHAMELEON TWIST	USA	119000
DARK RIFT	USA	139000
DIDDY KONG RACER	PAL	119000
DOOM	USA	159000
DORAEMON	JAP	149000
DUAL HEROES	JAP	149000
DUKE NUKEN 64	USA	139000
DYNAMITE SOCCER	JAP	129000
EXTREME G	PAL	149000
FIFA 98	PAL	129000
FIGHTERS DESTINY	USA	159000
FORMULA 1 POLE POSITION	PAL	139000
GO GO TRUBLE MAKERS	PAL	129000
GOLDEN EYE	PAL	129000
HEXEN	USA	109000
INTERN. SUP. SOCCER 64	USA	169000
INTERNATIONAL SOCCER 64	PAL	149000
KILLER INSINCT GOLD	PAL	139000
LAMBORGHINI 64	PAL	149000
MACE	USA	149000
MADDEN 98	PAL	129000
MARIO 64	PAL	109000
MARIO KART 64	PAL	109000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	169000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	USA	149000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	PAL	169000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	149000
MULTI RACING CHAMP.	JAP	129000
MULTI RACING CHAMP.	USA	159000
NAGANO 98	PAL	159000
NAGANO WINTER 64	JAP	129000
NBA IN THE ZONE 98	JAP	159000
NFL QUARTERBACK 64	USA	159000
PILOT WING	PAL	115000
PUYO PUYO 64	JAP	129000
QUAKE 64	USA	169000
REV LIMIT	JAP	TELEF.
SAN FRANCISCO RUSH	USA	169000
SNOBOW KIDS	JAP	109000
STAR FOX + JOLT PACK	PAL	159000
STAR WARS	PAL	119000
TETRISPHERE	USA	159000
TOP GEAR RALLY	USA	159000
TUROK	PAL	149000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	JAP	149000
WAR GODS	USA	149000
WAVE RACE	PAL	109000
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	USA	149000
WCW WRESTLING 64	PAL	159000
WILD CHOPPER	JAP	139000
YOSHI ISLAND 64	USA	159000

SONY PLAYSTATION

4-4-2 SOCCER	PAL	79000
A.IV EVOLUTION GLOBAL	PAL	49000
ABE' ODYSSE-ODDWORLD	PAL	95000
ACE COMBAT 2	PAL	89000
ACTUA GOLF 2	PAL	95000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR RACE	PAL	89000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
ARK OF TIME	PAL	89000
ARMORED CORE	USA	119000
BATMAN E ROBIN	PAL	TELEF.
BATMAN FOREVER THE ARC.	USA	49000
BEAST WARS	USA	99000
BIO HAZARD 2	JAP	139000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BLODY ROAR	PAL	95000
BREAK POINT TENNIS	PAL	59000
BROKEN HELIX	USA	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BROKEN SWORD 2	PAL	95000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUSHIDO BLADE 2	JAP	139000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	89000
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
CARNEAGE HEART	PAL	49000
CASTELVANIA DRACULA X	USA	119000
CASTELVANIA X	PAL	95000
COLONY WARS	PAL	95000
COOL BORDERS 2	JAP	99000
CRASH BANDICOOT	PAL	89000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	49000
DEVIL'S DECEPTION	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	89000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	PAL	99000
DUKE NUKEM 3D	PAL	95000
EXCALIBUR	PAL	79000
EXUMED	PAL	89000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIFA 98	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY VII	PAL	99000
FLYING CORPS	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORMULA 1 97	USA	109000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	119000
G-POLICE	PAL	95000
GHOST IN THE SHELL	USA	119000
GRAN TURISMO	JAP	139000
GRAND THEFT AUTO	PAL	89000
GRID RUN	PAL	49000
GUN BULLET NAMCO	USA	119000
GUNDAM 0079	JAP	139000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	129000
HEAVEN'S GATE	PAL	89000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES DISNEY'S	PAL	95000
HEXEN	PAL	79000
INDIPENDENCE DAY	PAL	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	PAL	95000
INT. SUPERSTAR SOCC. DX	PAL	79000
JUPITER STRIKE	PAL	49000
K1 ARENA FIGHTER	PAL	89000
LOMAX	PAL	69000
MACHINE HUNTER	PAL	89000
MADDEN 98	PAL	89000
MARVEL SUPER HEROES	USA	119000
MAXIMUM FORCE	USA	99000
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
METAL SLUG	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	89000
MONSTER TRUCK RALLY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	PAL	89000
MOTO RACER	PAL	95000
MYST	USA	49000
NAGANO WINTER 98	JAP	89000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	JAP	139000
NANOTEK WARRIOR	PAL	49000
NBA IN THE ZONE	PAL	69000
NBA LIVE 96	PAL	49000
NBA LIVE 97	PAL	79000
NBA LIVE 98	PAL	89000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NHL 97	PAL	79000
NHL 98	PAL	89000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	PAL	79000
OGRE BATTLE	USA	99000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
ONE	USA	89000
OVER BLOOD	PAL	89000
OVERBOARD	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	69000
PARASITE EVE	JAP	145000
PERFECT ASSASSIN	PAL	89000
PGA 98	PAL	89000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	TELEF.
PORSCHE CHALLENGE	PAL	79000
POWER RANG. BATTLE RACER	JAP	89000
PREMIER MANAGER 98 (ITAL.)	PAL	95000
PRO PINBALL	PAL	89000
PRO WRESTLING POWERMOVE	PAL	59000
PUZZLE FIGHTER 2	PAL	89000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	79000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	PAL	79000
REAL ROBOTS FINAL ATTACK	JAP	149000
RED ALERT	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	USA	TELEF.
RESIDENT EVIL DIR. CUT	PAL	79000
RETURN FIRE	USA	39000
ROKMAN ADVENTURE	JAP	129000
ROSCO MCQUEEN	PAL	79000
RUNABOUT	JAP	79000
SAMURAI SPIRIT REV. SPECIAL	JAP	139000
SILVERLOAD	USA	39000
SIM CITY 2000	PAL	79000
SLAMSCAPE	PAL	39000
SOCCER 97	PAL	69000
SOUL BLADE	PAL	95000
SPEED KING	JAP	49000
SPEEDSTER	PAL	59000
SPICE WORLD	PAL	59000
SPIDER	PAL	69000
STREET FIGHTER COLLECTION	PAL	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	PAL	89000
STREET RACER	PAL	59000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TAIL OF THE SUN	USA	49000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	95000
TEKKEN 3	JAP	145000
TENKA	PAL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD JUR. PARK	PAL	89000
THE NOTE	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TILT	PAL	69000
TIME CRISIS + GUN	PAL	145000
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	PAL	79000
TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAG. OFF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	PAL	89000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 97	PAL	79000
TREASURE OF THE DEEP	USA	79000
V-RALLY	PAL	89000
V-TENNIS	PAL	79000
V-VOLLEY	PAL	89000
VICTORY BOXING	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	95000
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	89000
WINNING ELEVEN 3	JAP	139000
WINNING ELEVEN 97	JAP	69000
WORMS	PAL	49000
WRECKING CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
X2	PAL	69000
Z	PAL	79000
ZERO DIVIDE	PAL	59000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

ADATTATORE UNIVERSALE

TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

ANTEPRIMANIA

Il ritorno di Abe

UN ALTRO GIRO SU ODDWORLD

Che Oddworld sarebbe stato il primo titolo di una serie lo si sapeva già, ma nessuno si sarebbe mai aspettato che il sequel sarebbe arrivato così presto. Il pulmino che vedete nelle foto è un mezzo promozionale che la GT Interactive sta mandando a zonzo per le strade delle principali città tedesche per promuovere il mondo di Abe: perché simili iniziative non vengono fatte anche qui da noi? Boh...
Comunque vadano le cose, la GT ha confermato che il seguito di Oddworld vedrà la luce quest'anno, dopo una serie iniziale di smentite. Per quanto riguarda il gioco e la sua struttura non sappiamo ancora un bel nulla e pertanto l'unica cosa che posso fare è rimandarvi ai prossimi numeri per eventuali aggiornamenti.

persa traccia.
Castlevania X uscirà ufficialmente anche su Saturn e la differenza con la versione Playstation è che si potrà giocare con tre personaggi diversi, ovvero Alucard, Richter Belmont e Maria. Ancora non si sa la data di uscita però... pare che potrebbe essere aprile il mese giusto.
Passiamo a uno dei giochi che più mi ha entusiasmato la scorsa stagione, Genso Suikoden: la versione per Saturn, dopo rinvii e contro rinvii è pronta a essere pubblicata il 26 marzo in Giappone e si avvarrà della presenza i alcuni simpatici extra come il Coliseum (all'interno del quale potrete fare dei combattimenti per guadagnare oggetti) e altri mini giochi.
Anche Psychic Force è praticamente

Il più assortito, il più grande il primo "cash and carry" di Roma e del Lazio.

Vieni a trovarci ed affidati agli specialisti dell'ingrosso!

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

SOLO PER I NEGOZIANTI!

DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

06/78349839-7822410 FAX **7858177**

Sito internet: **www.totalgames.it**

M Furio Camillo

Contattateci per ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose!

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

ANTEPRIMANIA

Un volo su Nintendo

ASSALTO FRONTALE

Nintendo 64

Si chiama Aerofighters Assault ed è il nuovo "simulatore" di volo per Nintendo 64. Sinceramente io non ne avevo mai sentito parlare prima d'ora, ma a giudicare dalle immagini a nostra disposizione e dalle recensioni lette in quel di Internet, non ci siamo persi nulla: sistema di controllo che ha dell'improbabile e dell'impossibile, unitamente a una grafica davvero poco evocativa.
Le opzioni a disposizione sono più o meno le solite, ma lo possibilità di scegliere tra diversi velivoli è comunque un biglietto da visita valido.
Non si sa ancora se Aerofighters Assault sarà compatibile con il Jolt Pak, ma quello che è certo è il multiplayer per permettere a due persone di confrontarsi in esaltanti dogfight.
La pubblicazione di Aerofighters Assault è imminente, ma forse sarebbe meglio aspettare Robotech – sempre che esca...

in dirittura di arrivo e Baroque, il titolo che vi avevo accennato nelle news di qualche mese fa e che è sviluppato dagli **STING** (degli ex-programmatori della Squaresoft), verrà pubblicato il 14 maggio.
Il 23 febbraio è invece stato pubblicato in Giappone il pacco Virtua Cop "Deluxe", un summa con i primi due episodi, una pistola (la famigerata Stunner Gun) e il demo di House Of The Dead.
E al Tokyo Show di marzo cosa vedremo? Ecco a voi: King of Fighters '97 (SNK), Riven: Sequel to Myst (Enix), Lunar 2: Eternal Blue (Kadogawa Shoten), Slayers Royal 2 (Kadogawa Shoten), X-Men vs Street Fighter (Capcom), Vampire Savior (Capcom), Dungeons and Dragons Collection (Capcom), Super Adventure Megaman (Capcom), Sakura Taisen 2 (Sega), Pocket Fighter (Capcom), World Soccer RPG (Sega), House of the Dead (Sega), Neon Genesis Evangelion (Sega), Girl Revolution Utena (Sega), Dragonforce 2 (Sega), Shining Force 3: Scenario 2 (Sega), Pro Baseball Greatest Nine 98 (Sega), Sega Worldwide Soccer (Sega), Technomotor (Sega), Construction Battle Attachment (Sega), Lupin the Third: Wise Man of the Pyramids (Sega), Mobile Suit Gundam: Giren's Ambition (Bandai), Super Robots Taisen F: Conclusion Edition (Banpresto). Questo per quanto riguarda il Saturn, ma gli arcade? Basta chiedere: Sega Rally 2, Virtual On: Oratorio Tangram, Fighting Tanto R Sashisu, Fighting Vipers 2 e Get Bass.

SUZUKI, IL GENIO DELLA MUSICA

A metà febbraio, in Giappone è uscito un disco molto particolare, intitolato G-LOC/R360/Virtua Racing. Il disco è firmato da Yu Suzuki, un nome che a molti potrebbe anche non dire un tubazzo di niente, ma a oggi è uno dei musicisti della AM2. Un tempo, il signor Suzuki ha composto alcune delle colonne sonore più leggendarie che orecchio umano abbia mai potuto ascoltare: Out Run, Space Harrier, Power Drift e Hang On. Insomma un grande. Se qualcuno dovesse possedere uno dei dischi vecchi del signor Suzuki è pregato di lasciare una mail all'indirizzo maoxol@galactica.it.

CLAYFIGHTER, FINALMENTE AL 64?

Dopo il deludente Clayfighter 63 1/3, la Interplay ha annunciato che pubblicherà una nuova versione del titolo

per Nintendo 64 che si chiamerà Clay Fighter Sculptor's Cut, che conterrà nuovi personaggi, nuove mosse e tante altre cose. La domanda è, ma non potevano farlo subito? Mah...

KONAMI 64

Possessori di Nintendo 64, tremate: la Konami ha ufficializzato le prossime uscite per la vostra console! Era inevitabile che International Superstar Soccer non rimanesse un caso isolato ed entro la fine del 1998 potremo finalmente vederne il suo seguito. Nagano is on the way (ma non vi perdete nulla...), e sono anche in dirittura di arrivo un gioco di baseball Bottom Of The Ninth, uno di hockey (il nome non è ancora noto) e NBA In The Zone '98.
Castlevania 3D prosegue tranquillamente ma le continue smentite e conferme che lo vorrebbero su 64DD mi stanno davvero facendo spazientire. Stesso destino tocca a Hybrid Heaven.
A sorpresa ecco arrivare Deep Blue, un RPG per la gioia di tutti gli amanti del genere. A chiudere questa rassegna troviamo Susume Puzzle Drama (un platform bidimensionale) e Deadly Arts, il picchiaduro che vi avevo presentato come GASP!
Basterà la Konami a risollevare le sorti della console Nintendo? Secondo me no, poi si vedrà...

ERRATA CORRIGE

Ho visto di persona il seguito di San Francisco Rush che si chiama, per esteso, San Francisco Rush Alcatraz Edition: The Rock. E pensare che proprio sul numero scorso vi avevo detto che il titolo non sarebbe stato questo... E vabbe', tutti possono sbagliare, no?

ROBA DA RARE

Smentite, notizie non attendibili e un sacco di altre cose sono state dette su una possibile conversione di Donkey Kong Country per Nintendo 64. Bene, la Rare ha finalmente ufficializzato il tutto e il working title dovrebbe essere Donkey Kong Fantasy. Il titolo è in sviluppo da parecchio tempo, almeno da quanto si dice in giro, e pare proprio che sarà il titolo di punta del prossimo Natale.
Intanto, si rumoreggia che Donkey Kong Fantasy verrà presentato al prossimo E3 e con lui, con molta probabilità, altri tre titoli che saranno sicuramente dei blockbuster: il seguito di Goldeneye, Conker's Quest e Banjo Kazooie.
Onesto...

Il dynamic trio?

BATMAN, PER TUTTI GLI OROLOGI SVIZZERI MALFUNZIONANTI, SIAMO IN RITARDO!

Playstation

Presentato qualche mese fa, Batman & Robin sembra in via di completamento e speriamo proprio che questi lavori terminino al più presto: a furia di ritardarne l'uscita, alla Acclaim potrebbero prendere in considerazione l'eventualità della conversione del quinto capitolo della saga, già annunciato e in uscita nel 1999...
La Acclaim non naviga in buone acque e se non avesse pescato il jolly con Turok, probabilmente sarebbe sprofondata irrimediabilmente nel limbo della bancarotta...
Batman & Robin metterà il giocatore sulle tracce del diabolico Mr. Freeze e della sua partner Poison Ivy: si potrà scegliere se impersonare George "Batman" Clooney, Chris "Robin O'Donnel oppure Alicia "Bella Pipistrella" Silverstone.
Il gioco è dinamico e si svolge nell'arco di tre giorni. Durante questo lasso di tempo, il dinamico trio dovrà scoprire tracce e indizi, arrivare in anticipo sul luogo del crimine e pestare tutti i malviventi del mondo fino all'ovvio e inevitabile scontro finale...
La data di uscita però, rimane ancora avvolt(olat)a nel mistero...

Ancora SquareSoft!

ERGHEIZ CON UNA SORPRESA!

Playstation

L'annunciato picchiaduro della SquareSoft, in collaborazione con i Dream Factory, è nella fase finale di produzione ed entro questa estate dovrebbe essere disponibile. Ciò che rende Ergheiz un gioco particolare, non è tanto lo schema di gioco, ma la presenza di due personaggi direttamente da Final Fantasy VII: Tifa e Cloud!

Fanatici di tutto il mondo gioite, io ho già prenotato la mia copia... E circolano voci incontrollabili secondo le quali dovrebbero fare la loro apparizione anche i Chocobo!

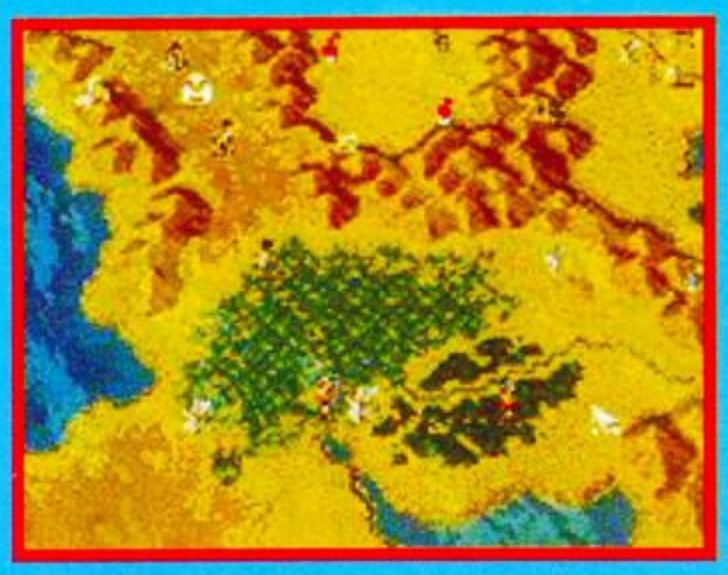
La forza del drago sul Saturn

IL RITORNO DEI WORKING DESIGNS?

Saturn

L'anno scorso, i possessori di Saturn avranno sicuramente messo le mani su un gioco molto divertente e abbastanza originale: si trattava di Dragon Force, un titolo sviluppato dai Working Designs, a metà tra un RPG e uno strategico a turni.

La notizia che i Working Designs stiano lavorando al seguito mi ha preso un po' in contropiede, non fosse altro che a causa di alcuni screzi avuti con la Sega in occasione della pubblicazione di Albert Odyssey, se ne erano andati anche sbattendo la porta. Effettivamente non ho letto da nessuna parte che la realizzazione di Dragon Force 2 sia stata affidata ai Working Designs, quindi... Molto difficile che il gioco raggiunga gli Stati Uniti...



LE SITUAZIONI PIÙ DEMENZIALI!
I PERSONAGGI PIÙ COMICI!
LE ARTI MARZIALI PIÙ ASSURDE!
TUTTO QUESTO È
RANMA ½
LA 2° SERIE IN VERSIONE INTEGRALE CON IL DOPPIAGGIO DELLA 1° E SENZA LE CENSURE DELL'EDIZIONE TELEVISIVA!
IN ESCLUSIVA I CURATISSIMI LUNGOMETRAGGI CINEMATOGRAFICI DI RANMA!
• VHS-PAL 75 MINUTI LIRE 32.000
• RANMA THE MOVIE 1 VHS-PAL / 80 MINUTI LIRE 39.900
• RANMA THE MOVIE 2 VHS-PAL / 60 MINUTI LIRE 39.900
© & © 1992 ROMIKO TAKAHASHI/SHOGAKKAN-KITTY FILM.
SOLO NELLE MIGLIORI VIDEOTECHE E FUMETTERIE DA
DYNAMIC® ITALIA
IN ARRIVO IL TERZO FILM E GLI SPECIALI!

L'angelo caduto dal cielo

MESSIAH: UNA NUOVA GENERAZIONE 3D

?

Sì, il punto di domanda è voluto. Perché? Presto detto, perché non sappiamo minimamente quale destino seguirà il nuovo progetto degli Shiny. Si vocifera che Messiah possa essere il nuovo titolo per i sistemi

Sega della nuova generazione, ma del quale non sappiamo ancora il nome ufficiale (sarà Uranum davvero? Mah...).
Il personaggio principale è un simpatico cherubino che ha il potere di controllare la bellezza di 20 creature differenti e utilizzarle per compiere determinati compiti.
Gli Shiny (gli stessi di MDK e Earthworm Jim) hanno elaborato un nuovo motore grafico, ribattezzato Saxsengine, un engine che, a quanto detto dagli stessi programmatori, è superiore a qualunque altro attualmente in circolazione...
E per far muovere la bellezza degli 80/120.000 poligoni di cui è composto ogni personaggio, c'è una buona probabilità che tutto questo sia vero...
Sarà Uranum la prima tappa di Messiah, oppure c'è una probabilità che si possa passare prima dal pianeta Playstation? Ai posteri l'ardua sentenza...

Sta arrivando...

LA SAGA DEL DRAGO PANCIUTO

Saturn

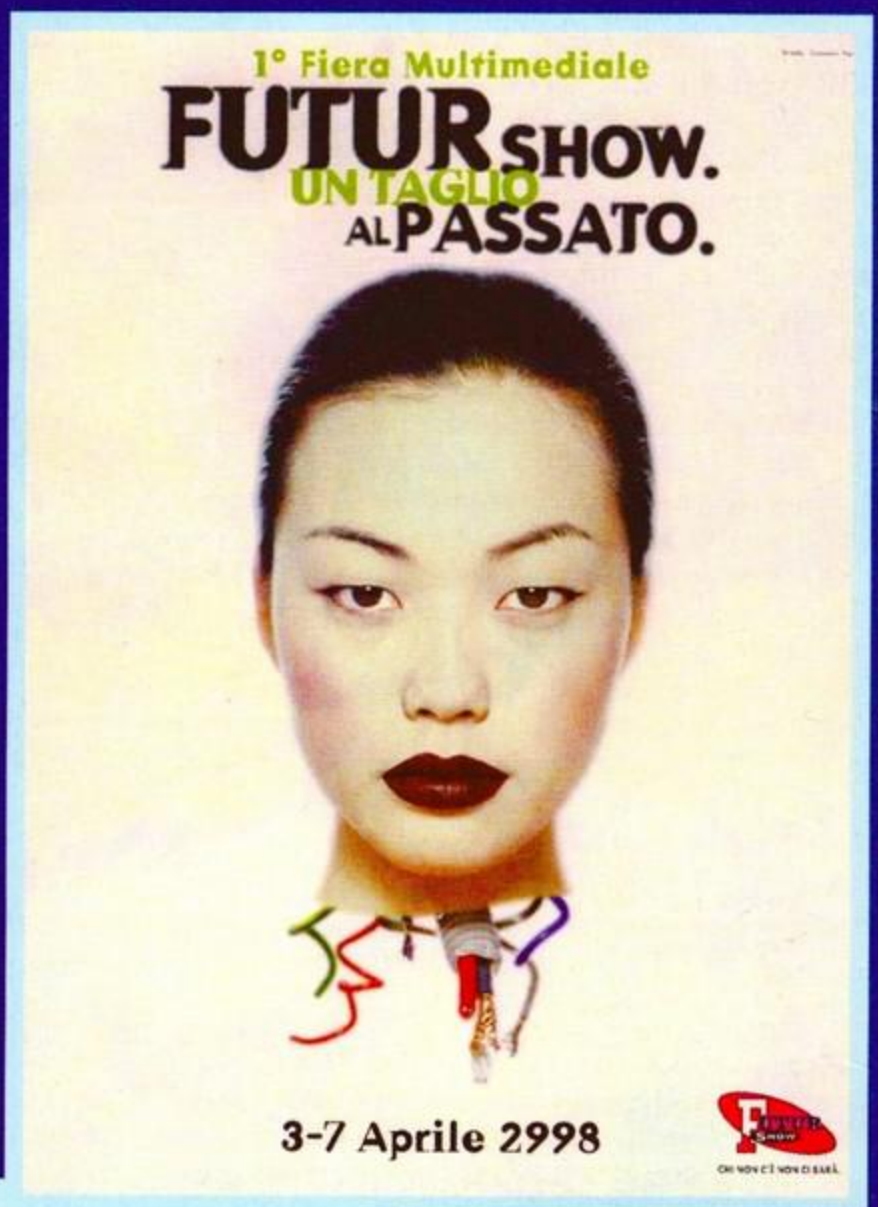
Come dicevo in precedenza, è incredibile la mole di materiale per Saturn e più in generale dalla Sega, questa volta, proprio nel momento in cui le acque sono molto agitate...
Panzer Dragoon Saga però, è uno di quei giochi in cantiere da secoli e, forse ma forse, è la volta buona: la data di uscita non è ancora stata ufficializzata, ma si aggira intorno a questa estate o giù di lì...
Sviluppato dal Sega Team Andromeda, Panzer Dragoon Saga è il gioco che rivoluzionerà completamente il concetto di RPG, mescolandolo in maniera deflagrante a degli elementi di shoot 'em up.
Per il momento mi riservo dal narrarvi tutta la storia (me la tengo ben stretta per i prossimi numeri... ehehe!) e vi lascio semplicemente qui, in balia delle foto, in attesa di potervi sciorinare qualcosa di veramente sorprendente...
Saluto.

ews ▲ News ▲ News ▲ News

L'evento che tutti aspettavate è ormai prossimo.

CONSOLEMANIA
E
XENIA EDIZIONI

hanno preparato qualcosa di speciale per tutti voi



SE VOLETE SAPERNE DI PIU NON PERDETE LE PROSSIME USCITE O DATE UN OCCHIO AL SITO WWW.XENIA.IT. VI ASPETTIAMO.

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b · in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 · via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiandria - Milano

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!

L. 299.000

SONY

COMPUTER

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

NINTENDO 64

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA® **L.299.000** SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA® **L.319.000** SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
NUOVA APERTURA MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

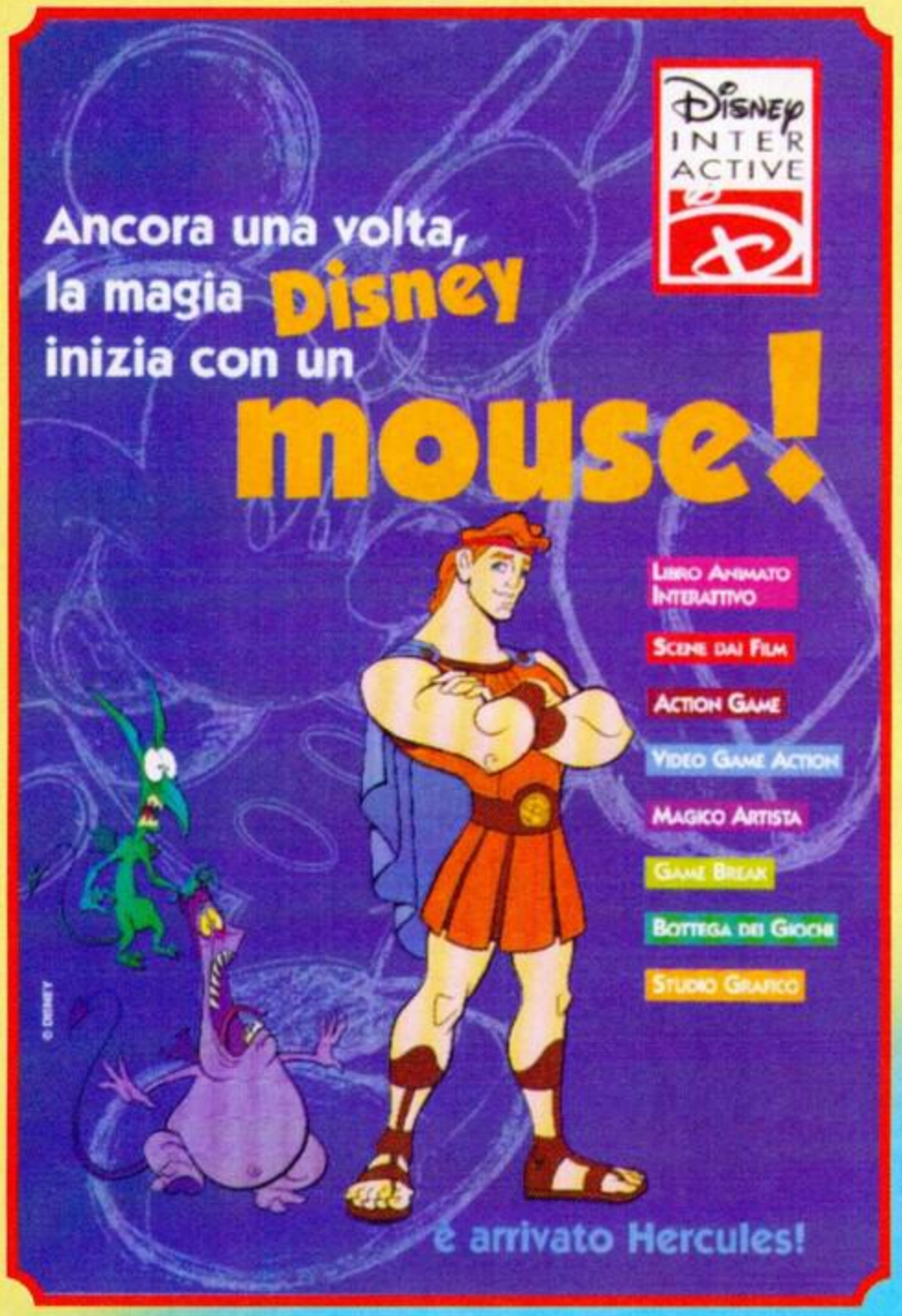
SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 97

CON CONSOLEMANIA GRATIS AL FUTURSHOW!



L'anno scorso è stato un successo incredibile: 327.000 visitatori hanno invaso i padiglioni dell'area fieristica bolognese dedicata all'evento multimediale italiano più importante, il Futurshow.
Quest'anno l'appuntamento si ripropone, ancor più ricco e interessante di prima. Lo slogan "Un taglio al passato" la dice lunga sullo spirito che pervade la nuova edizione. L'imperativo sarà la qualità prima di tutto e Futurshow 2998 sarà più grande non tanto per essere allestito su un'area più vasta (e infatti gli spazi rimarranno più o meno gli stessi), ma per la qualità delle proposte e degli eventi presentati. L'informatica la farà da padrone e tra novità, anteprime, convegni e dimostrazioni ci sarà davvero da sbizzarrirsi. Microsoft, oltre a hardware e prodotti educativi, presenterà in anteprima Windows 98, il nuovo sistema operativo per personal computer. Assolutamente da non perdere.
Ma Futurshow significherà anche Internet (con la collaborazione di Mediamente di Rai 3) nei suoi molteplici aspetti (lavoro, professione, hobby e divertimento), telefonia, cinema e TV, home theatre e, ovviamente, videogiochi.
Ampio spazio sarà inoltre dedicato al Made in Italy e alla sezione Fotografia con una mostra sul Cyberealismo, corrente artistica attualmente all'avanguardia che sovrappone l'uso creativo del computer alla fotografia tradizionale.
Dopo la sventurata prima dello scorso anno (lo stand si incendiò) ritorna l'area Design, ampliata e arricchita di sezioni dedicate alla casa e all'ufficio del futuro.
Da segnalare anche Internet World, la vasta area espositiva dedicata all'universo Internet. Da non perdere l'assegnazione dei titoli di Sito dell'Anno e di Miss Internet Italia (vi vogliamo in prima fila!).
Ma visto che ConsoleMania è una rivista di giochi parliamo un po' di quello che i nostri lettori potranno trovare recandosi a Bologna dal 3 al 7 aprile. Innanzitutto centinaia di padiglioni con le più recenti novità software e hardware. E poi le consuete rassegne del Museo del Videogioco (con tante vecchie glorie e tanti nostalgici che piangeranno bagnando i coin op), l'Oscar del CD Rom e il Festival del Videogame, con interventi di giornalisti di settore, produttori e sviluppatori. Ma probabilmente le sole chiacchiere non vi basteranno. E allora: volete provare in prima persona l'attesissimo Gran Turismo della Sony? Volete dare un occhio a Resident Evil 2? Desiderate saperne di più sulla nuova console della Sega? Volete menare le mani in Tekken 3? Bramate di gareggiare con Diddy Kong? Se queste sono le vostre massime aspirazioni, precipitatevi a Bologna e appagatele. Senza considerare che incontrerete i vostri redattori preferiti, che potrete acquistare la rivista a prezzo fiera e che potrete partecipare all'ultima selezione per il concorso Intel di TGM (l'avete preso in edicola, no?) con in palio un eccezionale Pentium II. Ma non è tutto, in quanto ConsoleMania ha fatto le cose davvero in grande e, assieme alla sorella The Games Machine, sarà l'etichetta organizzatrice del primo Campionato Internazionale di Videogame, una festa per tutti i videogiocatori. Divisa in categorie PC e Console, la competizione si articolerà su tantissimi giochi differenti (Fifa '98, NBA '98, Moto Racer,

ANTEPRIMANIA

Quake2, Tekken 3, F1 Racing Simulation, V Rally, Winter Heat...) e i premi ogni giorno in palio saranno incredibili (scooter, volanti per PC, biglietti per i Mondiali di Francia, abbonamenti, gadget, magliette e cappellini, hardware e software...). Mancare sarebbe davvero un delitto. In un'area di cinquecento (!) metri quadrati, appositamente allestita, Raffo, Mao, Silvestri, Paolone, MA, il sottoscritto e via via tutti gli altri si improvviseranno animatori e gestori del più importante torneo di videogiochi mai presentato. Ospiti di eccezione, sorpresone e tanto divertimento saranno gli ingredienti di un successo annunciato. Per non parlare delle splendide hostess che assisteranno i concorrenti stanchi tra una prova e l'altra. I tornei saranno autoconclusivi (inizieranno e si concluderanno in una stessa giornata), dando così modo di partecipare a chiunque e senza costringere nessuno a assurde permanenze in terra straniera.

Ma se tutto questo era già abbastanza, quello che sto per dirvi vi sembrerà esagerato, dato che ConsoleMania è riuscita ad avere in assoluta esclusiva per i suoi lettori un buono omaggio per entrare gratuitamente al Futurshow, risparmiando alcune decine di mila lire.

Presentando il tagliando a fondo pagina in una delle biglietterie davanti agli ingressi della fiera riceverete un ingresso gratuito. Vi aspettiamo!

Stefano "Duspa" Lisi

XENIA EDIZIONI

Consolemania vi porta al Futurshow
Ingresso Michelino

FUTUR SHOW

BUONO OMAGGIO

ESCLUSA LA DOMENICA

CHI NON C'È NON CI SARÀ.

PERGIOCO®

MILANO
via BORGOGNA 7
San Babila MM1

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio ang. via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

PER CONSEGNE RAPIDE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

PLAY STATION

PLAYSTATION	299.000

ACCESSORI PLAY STATION

CAVI, CONNETTORI

CAVO LINK XTREME	19.900
EXTENSION CABLE	19.900
CAVO SCART RGB FIRE	24.900
MODULATORE RF PAL B XTR.	29.900
CAVO PAL (RF-UNIT)	34.900
CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL SONY (RF-UNIT NR)	49.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
MULTI TAP PLAYSTATION	84.900
BORSA + MEMORY,CONTROLLER	79.900

JOYSTICK

JOYSTICK ANALOGICO SONY	129.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
THE MAXIMIZER	69.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ASCII GRIP	64.900
ASCII PAD	44.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
GRIPPER EXTRA TURBO PAD	29.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900
XTREME PAD ANAL. VIBRANTE	79.900
XTREME PAD	24.900

PISTOLE

LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD XTREME	29.900
MEMORY CARD XTREME TR.	34.900
MEMORY CARD XTREME 32Mb	89.900
MEMORY CARD XTREME 8Mb	49.900

VOLANTE

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

PERGIOCO

GIOCHI PLAY STATION

ARCADE

AGENT ARMSTRONG	94.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GREAT. HITS 1	99.900
BALL BLAZER	79.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUBSY 3D	79.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
CARNAGE HEART	69.900
CASPER	99.900
COLONY WARS	94.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRITICAL DEPTH	99.900
CROC	94.900
CRUSADER NO REMORSE	49.900
DESCENT 2	69.900
DIE HARD TRILOGY	49.900
DISRUPTOR	49.900
DOOM	64.900
DOOM:FINAL DOOM	64.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
DYNASTY WARRIORS	89.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
FIGHTING FORCE	99.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	89.900
GRID RUN	69.900
HARD BOILED	79.900
HERC'S ADVENTURE	99.900
HERCULES	89.900
JERSEY DEVIL	99.900
KILLING ZONE	69.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC The Gathering	59.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MAXIMUM FORCE	89.900
MDK	89.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NIGHTMARE CREATURES	94.900
NUCLEAR STRIKE	94.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ital.	99.900
OVERBOARD	79.900
PANDEMONIUM	84.900
PANDEMONIUM 2	79.900
PO'ED	59.900
RAYMAN Platinum	49.900
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
SHADOWMASTER	94.900
SLAMSCAPE	69.900
SOUL BLADE	89.900
SOVIET STRIKE Platinum	49.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	89.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 T.	79.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2	94.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST X3	59.900
TETRIS PLUS	94.900
THE LOST WORLD Jurassic 2	79.900
THE NOTE	94.900
THE RAVEN PROJECT	79.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
TOMB RAIDER	69.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOSHINDEN 3	79.900
WAR GODS	99.900
WING COMMANDER III	59.900
WING COMMANDER IV	79.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900

CORSE

AIR RACE	79.900
AUTO DESTRUCT	79.900
DESTRUCTION DERBY 2	49.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	99.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA KARTS Special Ed.	94.900
GRAND TOUR RACING Amer.	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
MICROMACHINES V3	89.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MOTO RACER	89.900
MOTORMASH	89.900
NASCAR 98	89.900
RAPID RACER	79.900
RIDGE RACER REVOLUTION Plat.	49.900
ROAD RAGE	79.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	99.900
SPEEDSTER	74.900
TEST DRIVE 4	94.900
TOCA TOURING RACING CAR Ita	99.900
TOTAL DRIVING	99.900
V-RALLY	89.900
WING OVER	99.900

PILOTAGGIO VOLO

ACE COMBAT 2	89.900
AIR COMBAT Platinum	49.900
STRIKE POINT	89.900

AVVENTURE

ARK OF TIME	89.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BROKEN SWORD Italiano	94.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DISCWORLD 2	79.900
FINAL FANTASY VII	99.900
FINAL FANTASY VII Americano	89.900
ROSCO McQUEEN	79.900
SENTIENT	74.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	94.900
THE LAST REPORT	89.900

SPORT

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ADIDAS POWER SOCCER '97 Ita	89.900
COOLBOARDERS 2	94.900
FIFA 98	79.900
MADDEN NFL '98	94.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NBA LIVE 98	79.900
NHL 98	89.900
NHL BREAKWAY 98	99.900
PGA TOUR 98	89.900
POWER SOCCER 2	94.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	99.900
TENNIS ARENA	84.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900

STRATEGIA

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
RED ALERT	89.900
SIM CITY 2000	69.900
WARCRAFT II	89.900
Z	79.900

GIOCHI DI SOCIETA'

CHESSMASTER 3D	64.900

PERGIOCO

SATURN

SATURN	259.000

ACCESSORI SATURN

ADATTATORI & CAVI

CAVO SCART SATURN	21.900
EXTENSION CABLE SATURN	15.900
EXTENSION CABLE SATURN	19.900

JOYPAD

CONTROL PAD ORIGINALE	59.900
EXPLORER PRO JOYPAD	24.900
INFRARED CONTROL PAD	99.900
JOYPAD ST-2	29.900
JOYPAD ST-4	39.900
TERMINATOR	44.900
VOYAGER	49.900

VOLANTE

ARCADE RACER	129.900

PERGIOCO®

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano, Prati

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

PERGIOCO Point® *franchising*

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
ang. corso Milano

PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
50 mt. Torri Medievali

PERGIOCO Point®

FIRENZE
viale
S. LAVAGNINI 40

VENDITA TELEFONICA *Tel.* **02 / 29524256 consegne con corriere** 16.000/ 23.000 lire, credit card

GIOCHI SATURN

ARCADE

ALIEN TRILOGY	79.900
BLAST CHAMBER	29.900
BLAZING DRAGONS	79.900
CHAOS CONTROL	69.900
CROC	94.900
CRUSADER NO REMORSE	69.900
DIE HARD TRILOGY	59.900
DUKE NUKEM	109.900
FIGHTING VIPERS	59.900
JEWELS OF THE ORACLE	89.900
KRAZY IVAN	99.900
MECHWARRIOR 2	79.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	99.900
NIGHTS	59.900
PANDEMONIUM	109.900
QUAKE	109.900
RESIDENT EVIL	114.900
SONIC R	114.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.900
TETRIS PLUS	99.900
TOMB RAIDER	69.900
TOSHINDEN URA	59.900
TUNNEL B1	79.900
VIRTUA COP 2	59.900

CORSE

ANDRETTI RACING	39.900
MANXT TT SUPERBIKES	84.900
NASCAR 98	94.900
SEGA TOURING CAR	109.900

AVVENTURE

DARK SAVIOR	99.900
ENEMY 0	139.900

SPORT

FIFA 98	94.900
MADDEN NFL '97	49.900
NBA LIVE 98	94.900
NHL 98	99.900
PGA TOUR GOLF '97	94.900
STEEP SLOPE SLIDERS	109.900
WINTER HEAT	109.900
WORLDWIDE SOCCER '97	59.900
WORLDWIDE SOCCER '98	109.900

STRATEGIA

WARCRAFT II	99.900

PERGIOCO® Point

LINEA FRANCHISING
tel. 0338 / 7404680

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Italiano	299.000

ACCESSORI NINTENDO 64

ADATTATORI, CAVI

CONVERTITORE UNIVERSALE	34.900
VIBRA-PACK + MEMORY CARD	59.900
RUMBLE PACK ORIGINALE	39.900
RUMBLE UNIT XTREME	29.900
CAVO SCART STEREO A/V	29.900
EXTENSION CABLE x NIN64	15.900
RF SET Cavo Antenna TV	49.900

JOYSTICK & PAD

DUAL JOYSTICK	99.900
CONTROLLER COLORATO	59.900
CONTROLLER ORIGINALE	54.900
SHARP PAD PRO 64 TRASP.	49.900
TRIDENT PAD	49.900
TRIDENT PRO PAD	64.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD NIN64	29.900
MEMORY CARD NIN64 256K	19.900
MEMORY CARD NIN64 1 Mb	29.900
MEMORY CARD NIN64 1 Mb	29.900
MEMORY CARD NIN64 16x	69.900
MEMORY CARD NIN64 4x	49.900
MEMORY CARD NIN64 GIAP	29.900
MEMORY CARD ORIGINALE	29.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE NIN64 2	139.900
VOLANTE RACE LEADER	169.000
PER4MER ULTRA 64	159.900

GIOCHI NINTENDO 64

ARCADE

BLAST CORPS	129.900
BOMBERMAN 64	119.900
CHAMELEON TWIST	149.900
CLAYFIGHTER 63 1/3	89.900
DARK RIFT	149.900
DARK RIFT Americano	129.900
DIDDY KONG RACING	119.900
DOOM 64	159.900
DOOM 64 Americano	149.900
DUKE NUKEM 64	149.900
GOLDEN EYE 007	119.900
HEXEN	159.900
HEXEN Americano	149.900
KILLER INSTINCT	129.900
LYLAT WARS + Vibra-Pak	159.900
MACE The Dark Age Americano	149.900
MARIO 64	99.900
MARIO KART 64	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	159.900
MRC Multi Racing Champ. Jap	99.900
TROUBLE MAKERS GO GO Giap	99.900
TUROK Dinosaur Hunter	99.900

CORSE

CRUISE IN USA	119.900
EXTREME G	149.900
F1 POLE POSITION 64	144.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	119.900
LAMBORGHINI 64	159.900
MRC Multi Racing Championship	159.900
WAVE RACE	99.900

AVVENTURA

STAR WARS SHADOWS OF EMPIRE	144.900

SPORT

FIFA 98	134.900
MADDEN FOOTBALL 64	134.900
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	169.900
NBA HANG TIME	159.900
PRO BASEBALL Giap + MEM.C.	99.900
TOP GEAR RALLY	159.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	159.900

PERGIOCO

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	189.900
SUPER NIN+MARIO ALL STARS	209.900
SUPER NIN+TETRIS/DR.MARIO	199.900

ACCESSORI SUPER NINTENDO

CONTROLLER	34.900
SPRINT PAD SN	29.900

GIOCHI SUPER NINTENDO

ARCADE

ARKANOID	59.900
DIDDY KONG QUEST D.Kong 2	79.900
DIXIE KONG D.Kong 3	109.900
DONKEY KONG COUNTRY	94.900
FIFA 98	94.900
GHOUL PATROL	69.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
KIRBY'S FUN PACK	99.900
MR. DO!	54.900
PUZZLE BOBBLE	109.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	79.900
SUPER MARIO WORLD	64.900
TINTIN IN TIBET	99.900
TOY STORY	124.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	99.900

GAME BOY

GAME BOY	94.900
GAME BOY POCKET	119.900

ACCESSORI GAME BOY

ALIMENTATORE GB POCKET	49.900
ASTUCCIO PLAY POUCH	24.900
POCKET VISION Lente + Luce	19.900

GIOCHI GAME BOY

ALLEYWAY	29.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	54.900
DONKEY KONG LAND 2	59.900
DONKEY KONG LAND 3	64.900
DR. MARIO	29.900
F1 RACE	49.900
FIFA 98	64.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
HERCULES	74.900
I PUFFI 3 Smurfs' Nightmare	64.900
IL GOBBO DI NOTRE DAME	69.900
JAMES BOND 007	69.900
KIRBY'S STAR STACKER	54.900
MADDEN NFL '96	59.900
MARIO & YOSHI	29.900
MICROMACHINES	49.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
STREET FIGHTER 2	54.900
SUNSOFT GRAND PRIX	49.900
SUPER BATTLE TANK	39.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
SUPERMAN	64.900
TAMAGOTCHI	69.900
TETRIS	39.900
TETRIS PLUS	59.900
THE LOST WORLD Jurassic 2	64.900
TUROK	59.900

I PREZZI COMPRENDONO IVA, POSSONO VARIARE. TUTTI I MARCHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI.

PERGIOCO

MADE IN

Mese atipico questo: più che un vero e proprio Made in Japan facciamo un bello specialone totale globale dei titoli Square che stanno per invaderci le case. Final Fantasy Tactics è finalmente arrivato in versione americana (a quando la PAL?), e questi sono gli altri titoli che ci aspettano...

MA

CHOCOBO MYSTERIOUS DUNGEON

Il pollo gigante, diventato oramai vera e propria mascotte della casa nipponica, è finalmente protagonista di un gioco tutto suo: dopo gli exploit recenti di Final Fantasy VII e Final Fantasy Tactics finalmente potremo controllare direttamente uno di questi paffuti gallinacei in Chocobo Mysterious Dungeon. Il gioco è già uscito da un po' nella terra del Sol Levante e noi abbiamo evitato di fare una vera e propria recensione per un motivo molto semplice – la lingua. Più che indovinare le funzioni delle opzioni non possiamo, per non parlare della trama. Nonostante tutto ciò siamo riusciti a giocarci un bel po' (o meglio, sono riuscito a giocarci un bel po') e ne abbiamo tratto diverse conclusioni. Innanzitutto, parrebbe un gioco mirato espressamente al target dei più piccoli: il gioco è in buona sostanza una specie di mini-RPG ultrasemplificato nel quale il giocatore ha un numero di possibilità tutto sommato limitate e un equipaggiamento decisamente semplice. Il nostro amico pollo deve attraversare una serie di sotterranei generati casualmente e visualizzati con una visuale di tre quarti dall'alto. Questi sotterranei (o dungeon, appunto) sono zeppi di creature varie, oggetti da raccogliere e un paio di elementi del fondale con i quali interagire. La cosa triste è che il nostro chocobo deve fare ben poco: i combattimenti si risolvono con la pressione del tasto al momento giusto e sono tutto sommato poco interessanti, non ci sono mosse speciali, combinazioni particolari o che so io. Il tutto si riduce a un'esplorazione banale e noiosetta (i sotterranei si assomigliano un po' tutti e hanno una planimetria abbastanza semplice) con qualche sprazzo d'originalità e idea divertente per quanto riguarda la gestione degli oggetti (se ne può portare solo un tot e a volte è necessario appoggiarne per terra qualcuno per raccoglierne un altro) e la "creazione" di alcuni bonus (ci sono pentoloni dove mixare le pozioni e scatole magiche che trasformano le cose). Tra le varie curiosità, segnaliamo la presenza di alcuni dei Summon visti in Final Fantasy VII – ve lo immaginate un pollo che evoca Odino? Devo ammettere nonostante tutto di aver fatto fatica a lasciare il pad quando si è trattato di passare ad altro, anche se in effetti sono io a essere un po' maniaco – basta che il protagonista di un gioco abbia delle caratteristiche che aumentano nel tempo e mi ci appassiono immediatamente. Chocobo Mysterious Dungeon non è un titolo malvagio, e una eventuale versione in lingua inglese potrebbe aiutare non poco, ma non aspettatevi di certo un titolo nella media Square, e cioè un capolavoro.

N JAPAN

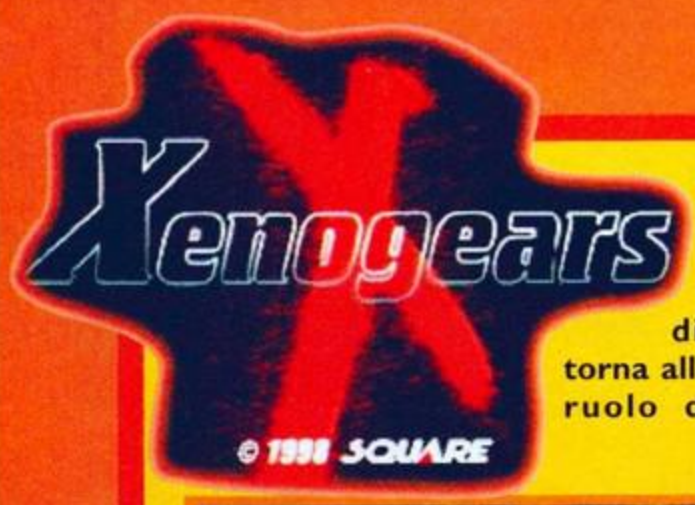
SOKAIGI

RPG, picchiaduro, spara e fuggi, e adesso pure il supergioco d'azione non meglio definibile. La Square sempre più tentacolare ci propone questo Sokaigi, un gioco decisamente spettacolare del quale vi abbiamo presentato diverse foto. Anche di questo titolo siamo riusciti a vedere solo un filmato molto concitato (quello che si poteva trovare su Chocobo's Mysterious Dungeon) che ci ha lasciato intravedere le potenzialità (non troppo nascoste) di questo gioco. Come potremmo descriverlo? Beh, diciamo che potrebbe avere qualche affinità con Tomb Raider, visto che il protagonista si muove in un mondo poligonale e viene visualizzato bene o male da dietro. Le similitudini però si fermano qui, visto che in Sokaigi più che altro bisogna sparare e pestare in un tripudio di esplosioni, effetti speciali, gente che vola e magie varie. L'ambientazione è una specie di mix tra tradizione giapponese e misticismo fantasy, ci sono ideogrammi che si stampano al centro degli incantesimi e rune bizzarre che balenano di qua e di là. Il gioco si muove con una velocità veramente impressionante, soprattutto calcolando la quantità e la qualità della grafica che sposta. Bisognerà vedere effettivamente quanto sarà giocabile, anche se i giochi brutti brutti di solito la Square non li fa. Beh, per lo meno speriamo.

BUSHIDO BLADE 2

Il primo episodio della serie è stato uno dei picchiaduro più innovativi e affascinanti mai visti in giro, ed è con estremo interesse che stiamo tutti attendendo questo Bushido Blade 2, nel quale potremo sollazzarci con diverse novità quali l'utilizzo contemporaneo di due armi, mosse nuove, personaggi inediti e – speriamo – uno "story mode" più semplice del primo, nel quale era necessario non farsi mai toccare per tirare fuori tutti i personaggi (c'è chi c'è riuscito, va bene, ma a me è sembrato un po' esagerato). Per questo Bushido Blade 2 sono state fatte decine di sessioni di motion capture per caratterizzare il più realisticamente possibile i movimenti dei vari combattenti che sono ora notevolmente aumentati – se già guardando il primo BB sembrava di seguire un film, con questo secondo titolo le cose dovrebbero addirittura migliorare. Voci incontrollate suggeriscono una rivoluzione del sistema di controllo, che a voler ben vedere non era certo dei più semplici e intuitivi – speriamo solo questa volta non sia necessario eccellere in destrezza per raccattare un pugno di terra e lanciarlo in faccia all'avversario...

MADE I



XENOGEARS

Non si è ancora spenta l'eco delle meraviglie di FFVII che la Square torna alla carica con un gioco di ruolo di portata epica. Di Xenogears, come tutti, avevo visto finora qualche foto e tutt'al più qualche filmato di pessima qualità scaricato da Internet. Finalmente sono riuscito a farmi mandare il gioco definitivo dal lontano oriente, e devo dire che se il giapponese non fosse così ostico sarei quasi tentato di fare una full-immersion solo per poter giocare con codesto gioco. Questo nuovo titolo distruggi-vacanze (nella settimana delle feste natalizie non so quante ore ho speso davanti a FFVII) ha un'ambientazione decisamente fantascientifica, tra l'introduzione animata iniziale assolutamente incomprensibile e spettacolare (una nave spaziale sembra prendere vita e causa praticamente la morte di tutto l'equipaggio per ragioni sconosciute) e le mirabolanti Gears che caratterizzano il gioco: i suddetti oggettoni sono dei veri e propri Mobile Suit guidati dai personaggi del gioco, che si scambiano mazzate e cannonate con grande spreco di effettoni speciali e poligoni dettagliatissimi nonché pluritexturizzati. I combattimenti (da sempre vero fulcro di questi giochi) però non si svolgono solo a bordo dei novelli Goldrake e Mazinga: i nostri possono fare a botte anche a piedi, sfruttando un sistema di combattimenti esagerato che, oltre alle solite scelte dai menu, prevede anche combinazioni di tasti per sferrare combinazioni devastanti (sembra quesi di giocare a Tekken!). Quello che è veramente sconvolgente però è l'engine che "spinge" la fase dell'esplorazione: lasciati da parte i fondali renderizzati di FFVII questa volta la Square ha sfornato delle ambientazioni completamente poligonali che ricordano un po' Final Fantasy Tactics, solo che hanno mille volte più poligoni e sono infinitamente più dettagliate – come si suol dire, una vera festa per gli occhi. La versione in inglese è stata in dubbio per un po' di tempo, perché Xenogears sembra avere di particolari riferimenti alla religione e queste cose agli americani di solito non piacciono, anche se adesso sembra definitivamente confermata. Non ci resta che attendere...

JAPAN

PARASITE EVE

La Square non è solo Giappone: Parasite Eve è il frutto del duro lavoro della branca statunitense di questa casa, che sembra aver sfornato una specie di Resident Evil più bizzarro e cinematografico. Il filmato che abbiamo potuto vedere era decisamente affascinante, grazie alla solita qualità delle animazioni FMV oramai tipica della Square e a un'atmosfera assai bizzarra e inquietante. La trama del gioco sembra essere parecchio intricata, anche se dal materiale a nostra disposizione non è che si riesca a capire poi molto (mi correggo – non si capisce proprio nulla). L'unica cosa nella quale posso confidare è una versione in lingua inglese più tempestiva del solito, visto che il gioco viene fatto negli States. Che dire? La Square sembra avere un altro titolone tra le mani...

FINAL FANTASY V

Come? Il cinque? Ma non abbiamo appena finito il sette? Certo: vista l'incredibile popolarità raggiunta dalla serie di Final Fantasy grazie ai recenti giochi la Square ha deciso di dare una rispolverata a quello che è considerato uno degli RPG su console più belli e appassionanti del mercato. Uscito originariamente su SNES, Final Fantasy V ha avuto la sua bella "dose" di giocatori, ma c'è comunque parecchia gente che A) non ha mai sentito nominare il suddetto gioco, B) non ha mai giocato con il SNES e C) comunque avrebbe piacere ad avere un titolo così bello anche su una console un po' più attuale. Due delle foto che pubblichiamo sono della vecchia versione Nintendo, che comunque possono servire a far intuire il livello raggiunto già allora dalla Square (responsabile da diversi anni degli RPG più belli – basterà ricordare che persino la Nintendo ha affidato a loro la versione RPG delle avventure di Mario). Per quanto riguarda il discorso più spinoso, e cioè una possibile versione in lingua inglese (magari addirittura PAL), non si sa ancora nulla: la riedizione di Final Fantasy IV per Playstation (uscito come Final Fantasy II in USA, se non erro) non ce l'ha mai fatta a essere tradotta e questo quinto episodio potrebbe non vedere mai la soleggiata Italia se non in versione parallela. La nostra speranza è che i capoccia della Sony decidano di portare qui Final Fantasy V sull'onda del successo dei recenti titoli Square, ma chi può dire quello che succederà?

ASTROCOMPUTER

NINTENDO ULTRA 64

VERS. PAL	L. 289.000
VERS. USA	L. 369.000

SONY PLAYSTATION

VERS. UNIVERSALE + GIOCO OMAGGIO	L. 389.000
VERS. PAL	L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+memory c.)	L. 339.000

SEGA SATURN

VERS. PAL+1 GIOCO L. 349.000

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BOMBER MAN
CLAY FIGHTER
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
F1 POLE POSITION
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MISCHIEF MAKERS
MRC
NBA HANG ON TIME
SAN FRANCISCO RUSH
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS
YOSHI

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

ARK OF TIME
AUTODESTRUCT
BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOT
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
GRAN TURISMO
LETHAL ENFORCERS
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA LIVE 98
NIGHTMARE CREATURES
OVERBLOOD 2
PANDEMONIUM II
PARASSITE EVE
PEAK PERFORMANCE
POPULOUS:THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
SHADOW MASTER
SNOWBOARD RACING
TOMB RAIDER 2
XENOGEAR

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES
NASCAR 98
PANZER DRAGON RPG
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
WINTER HEAT
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS. STREET FIGHTER

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000

JOLT PACK
NINTENDO 64
L. 29.000

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA

PSX-SAT	L. 130.000
ULTRA 64	L. 140.000

CONSOLLE

GAME BOY
L. 89.000
Giochi a partire da
L. 39.000

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a
L. 29.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

ECCEZIONALE NOVITA'

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

REVIEW

GREMLIN

ACTUA GOLF 2

SIMULAZIONE GOLFISTICA

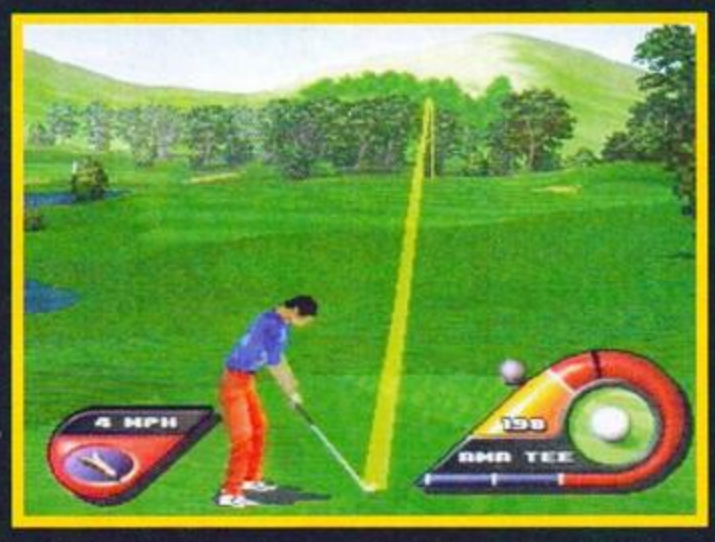
91

GIOCATORI 1/4

ACTUA GOLF 2

GOLDFINGER, TU TU TUUU; PARAPPAA, PARAPPAPPAPPAPÀ, PAPPAPPAPPÀÀÀÀ.

Era parecchio tempo che non vedevo un gioco di golf e devo ammettere che ne sentivo un po' la mancanza; ora, come al solito, uscirà la solita valanga di giochi simili (il difficile è che ne esca uno, poi gli altri lo seguono per istinto) e mi pentirò di queste parole, ma una simulazione golfistica ogni due mesi non mi disturba affatto... soprattutto se fatta bene come questa.
L'allegra partita comincia con la scelta della modalità di gioco, che può essere selezionata tra una corposissima quantità di tornei; si



parte con il classico Strokeplay (chi conclude la buca con meno tiri vince, gli altri no); Matchplay (chi per primo conclude la buca con meno tiri, si aggiudica un punto, l'altro ne perde uno); Skins (prima di tutto bisogna rasarsi i capelli a zero, poi, per il resto, è come il Matchplay, solo che si scommette la grana); Foursome (i partecipanti sono quattro - volendo anche con tre comandati dal computer- e si formano due squadre); Fourball (come il Foursome, solo che la bravura della squadra dipenderà non più dalla

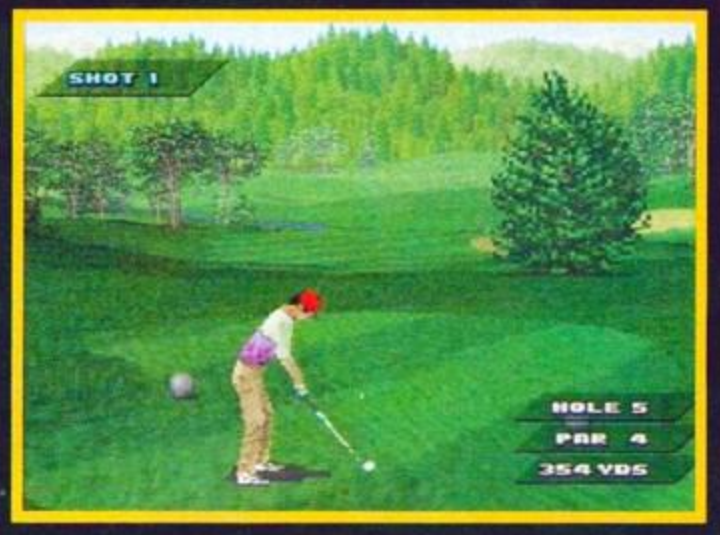
somma dei due, ma dal minor numero di tiri fatti dal singolo); AMA Tour (un torneo che permetterà di giocare fino a quattro giocatori umani e in più fino a venti giocatori finti, fino ad arrivare a ventiquattro partecipanti al torneo); e in fine Pro Tour al quale non potrai accedere fin da subito, ma solo dopo esserti qualificato nel torneo AMA Tour; in quest'ultima competizione gareggerai contro tre sfidanti.
Ecco, come hai potuto vedere, le possibilità di gioco sono molteplici ed aumentano ancora se si considera che selezionando la "pratica" ti potrai dilettare con una sorta di tiro al bersaglio; nel tracciato Driving Range, infatti, ti verranno messe a disposizione un certo numero di palline, mentre a una certa distanza dalla zona di tiro scorgerai due cerchi concentrici, ebbene, scegliendo la direzione del vento e altre caratteristiche della pista, dovrai fare in modo che la pallina arrivi nella zona più interna, quando ci sarai riuscito un numero sufficiente di volte (a tua discrezione) ti verrà donata una scimmietta alla quale darai da mangiare fino alla sua morte che avverrà sicuramente a causa di un camion [o di un'indigestione... NdAlex].
Una volta selezionata la moda-

lità di gioco, dovrai scegliere il numero dei giocatori (umani e non) e la pista; in teoria potresti decidere di cambiare un numero vastissimo di piccoli parametri (come la presenza o meno della voce del commentatore, le condizioni atmosferiche, la segnalazione della traiettoria, ecc), ma queste sono cose che subentreranno quando ti sarai già quasi stufato di giocarci. Il numero di percorsi disponibile è quattro; tre dei quali immersi nel verde più lussureggiante e uno in mezzo al deserto. Quattro tracciati invece di tre (e si sono visti giochi che ne offrivano addirittura uno solo) non è uno sforzo da sottovalutare; bisogna infatti considerare che i percorsi in questione sono ri-

prodotti centimetro per centimetro dall'originale, quindi con gli stessi dossi e le stesse difficoltà di uno realle.

Il sistema di controllo ideato per dare le "mazzate" alla pallina non si distacca molto da quello presente nella maggior parte dei titoli analoghi, ma in questo la velocità della barra in fase di ritorno è stata notevolmente incrementata, con il risultato che fare dei tiri precisi sarà molto più difficile; naturalmente più sarà alta la potenza necessaria e più la velocità di ritorno della barra sarà alta... in sostanza

più si tira forte e più è difficile far andare la pallina nella zona desiderata.
Graficamente non è un capolavoro, ma sicuramente non sfigura nel vasto panorama di giochi golfistici; a parte infatti l'estrema cura dei particolari che i programmatori hanno voluto fornire alle buche, sono state inserite delle interessanti opzioni (selezionabili direttamente sul campo) che ti permetteranno di visionare il tracciato ispezionandolo in ogni suo più riposto angolo. Questo permette non solo di avere un'idea molto chiara su ciò che ti aspetta, ma anche di godere appieno del notevole sforzo dei programmatori nel ricreare con la maggiore fedeltà possibile la buca.
Lo sprite principale, invece, sia nella sua estetica che nei movimenti, non mi ha convinto molto; purtroppo, infatti, è un po' la nota stonata del gioco, ma credo che sarebbe potuta andare molto peggio.
La possibilità di giocare in quattro e fino a ventiquattro giocatori (tra umani e non), garantisce una longevità enorme a un gioco che già come genere è difficile che venga accantonato per mancanza di mordente (sempre che si apprezzi il tipo di prodotto).
Insomma, un titolo che mi ha lasciato particolarmente soddisfatto questo Actua Golf 2, pieno di effetti grafici carini (come la pallina che, una volta scagliata, si dirige verso lo schermo televisivo, per poi scendere, dando un po' la sensazione



che ti venga addosso) e di opzioni che una volta tanto riescono a fungere da contorno e non da palliativo come spesso accade.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	91
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	95

Davvero non male questo Actua Golf 2, una volta tanto, infatti, non vengono proposte le solite tre piste sbilenche (se va bene), ma avrai la possibilità di scegliere molti tracciati (vabbe', quattro, ma è come se fossero quarto e mezzo) di cui alcuni davvero originali. Anche la cura dei particolari non è da lasciare in secondo piano, così come il numero di opzioni, che ne fanno uno dei giochi del genere più completi in assoluto. Davvero un bel lavoro.

mondo console

- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN
- NINTENDO 64
- NEO GEO CD
- PC CD-ROM

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

OFFERTISSIME MEGADRIVE E SUPERNINTENDO

AD **ANCONA**

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI
È OGGI ANCHE VENDITA
PER CORRISPONDENZA

TELEFONO E FAX

071-54550

VIA TRIESTE 9B - ANCONA

Mondo Console di Pirozzi Giampaolo

Importiamo direttamente da USA e HONG KONG

ORDINI 24 ORE SU 24

Possibilità di pagamenti rateali (spesa minima L.500.000)

punto vendita:
LARGO S. COSMA, 2B - ANCONA - TEL. e FAX 071/54856

novità

TEKKEN 3

ZELDA 64

RESIDENT EVIL 2

YOSHI'S STORY

F-ZERO X

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

REVIEW

HUDSON SOFT

DUAL HEROES

PICCHIADURO IGNORANTE

79

IMPORT

GIOCATORI 1/2

DUAL HEROES

SE LE GALLINE FACESSERO MUUU, PROBABILMENTE SAREBBERO MENO ASTIOSE E PETTEGOLE.

ai cari vecchi picchiaduro bidimensionali per Super Nintendo.
E' davvero curioso come una software house che ha prodotto alcuni dei giochi più belli mai realizzati (vedi Bomberman... giusto per citare il suo cavallo di battaglia), non possa non accorgersi che il lavoro commissionato alla fine risulti scadente e in un certo senso anche lesivo dell'ottima immagine che la contraddistingue in tutto il mondo.
La struttura di gioco è banalotta ma di moda, quindi potrebbe anche passare; in sostanza ti troverai a combattere in

Non si sa come, non si perché, ma i picchiaduro per Nintendo 64 sono quasi tutti brutti... come mai? Sinceramente, non sono a conoscenza del motivo, ma di sicuro io non c'entro niente. Questa volta ci è capitato per le mani Dual Heroes, un titolo che vede come protagonisti dei falliti che non sfigurerebbero in un telefilm dei Power Ranger; sul loro riguardo dovresti trovare un bel box in giro per le tre pagine, mentre parlando del gioco potrei cominciare col dire che se c'era davvero bisogno di realizzare una console a 64 bit per creare un prodotto come questo, forse era meglio se rimanevamo

un'arena molto simile a quella di Virtua Fighter in compagnia del tuo avversario che sarà lì con te con tutte le intenzioni di lasciarti a terra con lo sguardo fisso nel vuoto, quindi, se vuoi un consiglio, picchia per primo e più forte. A tua disposizione non avrai armi come in Soul Edge, né tantomeno la mia innata maestria (ho imparato dopo venti minuti qual era il comando per girarsi), bensì tutta una serie di nuovissime combinazioni di tasti (op) per creare azioni d'attacco il più possibile dolorose.

Naturalmente alcune (nemmeno tutte) di queste combinazioni varieranno da personaggio a personaggio, in modo tale che impiegherai qualche giorno prima di impadronirti pienamente di tutti i segreti dei lottatori; una volta terminata questa ricerca d'ob-

OTTO PERSONAGGI PER ME, NON POSSON BASTAREEE.

Sono otto gli allegri mentecatti che potrai selezionare, tutti con le loro brave caratteristiche e tutti con i loro vestiti dai mille color; trova anche tu quello che ti aggrada di più (tanto uno vale l'altro).

GAI - Vestito con un bellissimo completino rosso sgargiante, il nostro prode deficiente è un po' il lottatore poliedrico del gruppo; è alto un metro e ottantasei per ottanta chili, ha venticinque anni, ed è discretamente veloce e potente. Certo, non eccelle in nessuna di queste qualità, ma chi ama il combattimento ragionato e preciso, troverà in Gai un buon alter-ego.

GUN - Il suo nome vuol dire pistolaaa, lo san tutti oramai, che è solo una solaaa; se però ami il verde dei pratiii, scegli Gun, e poi guarda i Jeans, mammina li ha stiratiiii.

Gun è un po' lo Zangief della situazione, alto, grosso e scemo; hai presente quando ne becchi uno così in discoteca no? Che fa tanto il figo perché crede di farti paura... e infatti fa paura questo qui e se ti parcheggia le mani in faccia sicuramente ti lascia scassato, ma non ti preoccupare, vige pur sempre il detto: più sono grandi e più fanno rumore quando cadono... addosso a te.

HANNA - Ecco la prima delle due signorine presenti nel gioco; come i vecchi canoni imponevano nei picchiaduro bidimensionali, anche in questo Dual Heroes la ragazza è agilissima (non discute mai) ma scarsamente efficace nelle sue azioni offensive. E' alta un metro e sessantasette e pesa quarantanove chili (con il vestito arriva almeno a settanta). E' ancora molto giovane, ma anche se i suoi diciott'anni la mettono sotto un certo punto di vista al riparo dalle malvagità, è comunque in grado di difendersi degnamente anche contro il più carogna dei vecchi... cos'ho detto non lo sapremo mai.

HOE - Hoe, guagliò, cumme stai vecchie disgrazziate; il principe azzurro è finalmente giunto tra noi: è bello, è ricco, è simpatico, e soprattutto è incattivito come pochi (non si sa bene da cosa, visto che non gli manca niente). Come aspetto fisico lo si può paragonare a Gai, ma una sostanziale differenza li distingue: Hoe è un robot, mentre Gai è un bell'ometto di rosso vestito. Per il resto non cambia niente rispetto a Gai, anche se per logica preferirei fare a mazzate contro un uomo che contro un cyborg.

JUIE - E' un po' l'uomo del mistero questo Juie, a parte infatti che è alto un metro e settantasette (e all'occorrenza un metro e ottantuno) e che pesa sessantanove chili, non si sa altro. Dov'è nato? Che studi ha fatto? La fa nella sabbietta? Sono tutte domande che non troveranno risposta, e sapete perché? Perché questo è il fantomatico personaggio del mistero, in tutti giochi analoghi ce n'è uno e questo, visto che è la copia spudorata di tutti i cloni presenti sul mercato, non fa eccezione.

RETSU - Signori, un becchino robotizzato; nero come il carbone, cattivo come il Duspa quando gli togli la pappa da sotto gli occhi; questo incarognito funebre sembra davvero un rompiscatole notevole, e infatti è così. Fortunatamente è molto pigro e meno si sbatte e più è contento... nessuno è perfetto.

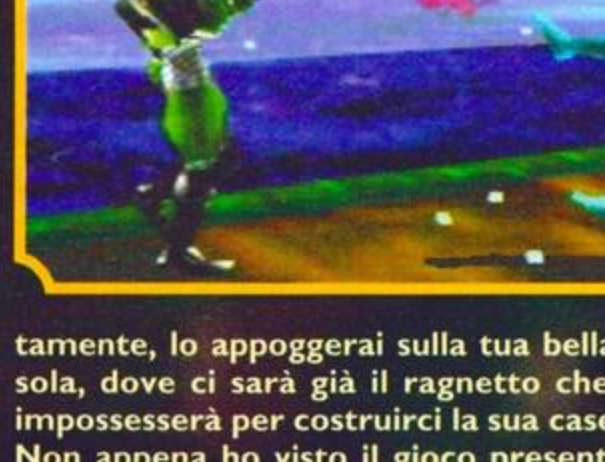
KUMO - Ed ecco la seconda ragazza del gruppo: da lontano sembra un operaio dell'AMSA, ma da vicino, ragazzi, sembra un tizzone ardente nel cuore di chi da lei viene guardato (e con questa abbiamo salutato). E' un po' più cattivella della cugina di sesto grado Hanna (mi raccomando di aspirare la hhhacca). La sua specialità è l'attacco mediante gli arti sia inferiori che anteriori (gran notizia, eh?), mentre per difendersi farà scudo col proprio corpo tra l'avversario e il destino che arriva inesorabile alla fermata della littorina... non si può togliere la corrente, la littorina continua ad andare, la littorina va a diesel, medita figliuolo, medita.

ZEN - L'ultimo lottatore è anche, secondo me, il più carismatico. Questo assomiglia più a un cavaliere dello zodiaco che a un Power Ranger (non appena si muove, però, si ritorna all'idea di fondo): azzurro, bello come il sole, coi pantaloni di vigogna, ma non va a sbagliare il gioco... che triste, comunque, se davvero avrai voglia di impersonare un combattente veloce, potente e nevrastenico, scegli Zen senza esitare, e poi corri in strada ad esultare.

bligo per ogni picchiaduro in cui ci si cimenta, avrai sicuramente terminato anche il gioco, quindi lo prenderai delicatamente con le tue belle manine affaticate e, sempre delicatamente, lo appoggerai sulla tua bella mensola, dove ci sarà già il ragnetto che se ne impossesserà per costruirci la sua casetta.
Non appena ho visto il gioco presentarsi davanti ai miei occhi, non ho avuto quello che si dice "un balzo d'entusiasmo", anzi; a fianco a me c'era anche un lettore, palesatosi in redazione all'insaputa di tutti, e anche il suo parere non è stato dei più entusiastici, anzi.
Quello che non va in questo gioco è davvero parecchio, quindi credo che farò prima a dire quello che invece mi ha lasciato soddisfatto: i personaggi rispondono ai comandi che vengono loro impartiti (quasi sempre); non s'impalla; non emette fasci luminosi pericolosi per la vista; si può scegliere il personaggio da usare; si può giocare in due e obbliga a imparare il giapponese perché le opzioni sono tutte in nipponico (antico). Per quanto riguarda quello che non, va, metto solo i fattori (Andrea?) più importanti, e cioè: a causa della scarsa varietà degli scenari, della poca varietà di mosse e della quasi inesistente tecnica di attacco e difesa, la voglia di continuare a giocare e finire il gioco è fin da subito quasi inesistente; i personaggi sono apparentemente molto simili, questo comporta una mancanza di identificazione da parte del giocatore che non trova il lottatore che si adatti alle sue aspettative estetiche e combattive; spesso le collisioni (per esempio nelle prese) non sono calcolate bene, quindi i due sprite si "fondono" creando un groviglio di texture e pixel; e infine, otto personaggi disponibili mi sembrano davvero troppo pochi (senza considerare che sono - come già detto - tutti più o meno uguali).

In sostanza come gioco non mi ha propriamente mandato in solluchero il pomo d'Adamo, certo, bisogna considerare che alla fine di picchiaduro per Nintendo 64 non ce ne sono poi così tanti, ma sono del parare che spesso è meglio darsi all'ippica... comprati un bel cavallo.

Raffaele Sogni



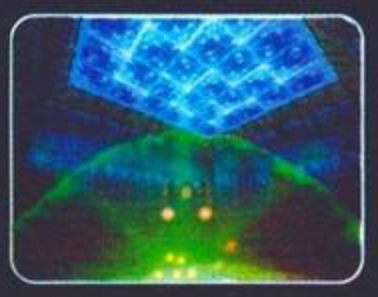
NINTENDO 64

GRAFICA	85
SONORO	86
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	79

Diciamolo subito, questo picchiaduro non mi è piaciuto molto; sarà che quando ho visto chi lo aveva prodotto mi sono esaltato di brutto, per poi rimanere amaramente deluso, o sarà perché non so più divertirmi come un tempo; sta di fatto che credo sia molto più divertente giocare a Killer Istinct... e ho detto tutto.

FORSAKEN

Forsaken ™ & © 1997 Acclaim Entertainment Inc. ® & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Forsaken ™ & © 1997



KRAKEN

La Terra, la culla dell'umanità, ora giace come un relitto dopo un terribile esperimento andato storto. Infatti, nel 2113, la Nemesi del Pianeta terra venne dall'interno... Tutti sulla terra erano convinti che nessuna forza, umana o aliena, sarebbe mai riuscita a superare la barriera di satelliti spia, campi minati satellitari e sistema di difesa controllati da computer sofisticatissimi che pattugliavano le infinità dello spazio circostante.

- **Movimento libero a 360° in ambiente 3D**
- **Più di 30 power up disseminati tra i livelli**
- **Azione multiplayer fino a 15 giocatori**
- **2 giocatori in split screen su PSX**
- **4 giocatori in split screen su N64**
- **15 armi super tecnologiche**
- **Supporto per le schede acceleratrici PC**

REQUISITI DI SISTEMA

- **Pentium 133 MHz**
- **16 MB di RAM**
- **Windows® 95**
- **Scheda acceleratrice 3D consigliata**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

probe

Acclaim entertainment

PlayStation

NINTENDO 64

PC CD-ROM

Designed for Microsoft Windows 95

3DL

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

Midway

Arcade's Greatest Hits: MC2

Raccolta di ruderi

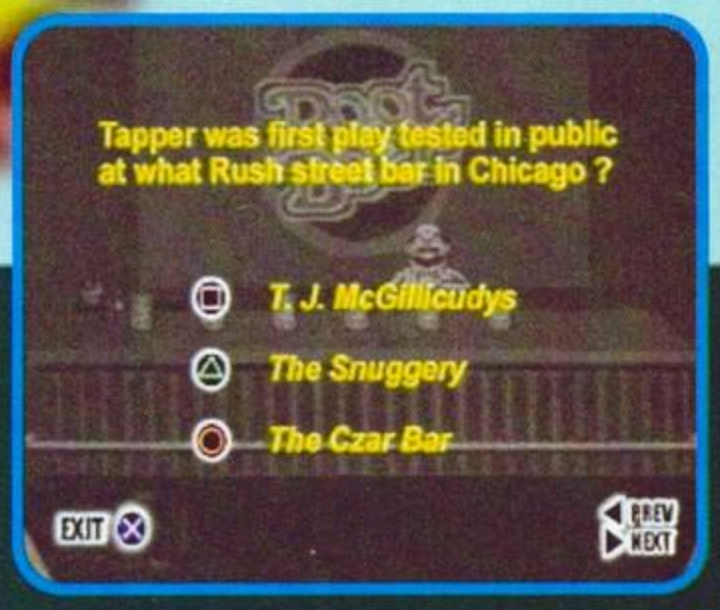
73

Giocatori 1-2

REVIEW

ARCADE'S GREATEST HITS
THE MIDWAY COLLECTION 2

A STENTO CONTROLLO LA TRABOCCANTE GIOIA CHE INEBRIA I MIEI SENSI. FINALMENTE RECENSISCO UNA COLLEZIONE DI GLORIE DEL PASSATO...



A dire il vero sono un po' prevenuto nei confronti di queste compilation di coin-op del passato. Io per primo mi sono dilettato con un paio di questi titoli a suo tempo, ma ritengo incredibile che una casa di videogame metta sul mercato odierno una raccolta di questo genere, considerato anche che molti dei giochi che la compongono non sono certo dei classici e sono sconosciuti ai più. Ma il signor Xenia mi paga per scrivere le recensioni e non per fare ricerche di mercato, quindi io vi descrivo ben bene i giochi raccolti uno per uno, così nessuno mi può dire niente.

SPLAT! In questo gioco tristissimo gioco il fine è quello di colpire il vostro avversario con frutti o torte che una macchina sforna in continuazione. La cosa bella è che al primo colpo non si muore, nooo, si perde la testa (letteralmente), la quale inizia a rimbalzare per lo schermo e va recuperata prima di essere colpiti di nuovo, pena la morte.

BURGER TIME Questo è il pezzo forte della collezione, un gioco che ha reso felici i bambini pacioccosi degli anni '80 (me per primo). Il vostro scopo è quello di completare dei panini passando sopra alle varie parti che li compongono fino a farle cadere nei

piatti posti nella parte inferiore dello schermo. Finiti tutti i panini passate al livello successivo. A rendere più difficili le cose ci pensano un uovo sodo e dei feroci salsicciotti che vi danno la caccia per lo schema. Per far fronte al companatico assassino avrete con voi un numero limitato di 'pepate', in grado di immobilizzare gli inseguitori per qualche istante.

MOON PATROL Altro titolo che i videogiocatori più grandicelli non hanno di certo di-

menticato. Alla guida di un mezzo lunare dovete percorrere la superficie del satellite, saltando le buche e usando il cannone (che spara contemporaneamente un colpo davanti e uno in alto) per distruggere eventuali massi che bloccano il cammino, e i dischi volanti. Questi sganciano bombe che, se non colpiscono voi, vanno ad aprire altri crepacci nel terreno.

ROOT BEER TAPPER Carino questo... Nei panni di un barista dovete riuscire a servire tutti i clienti che inesorabilmente avanzano lungo i 4 banconi del bar, lanciandogli boccali di birra fino a saziarli. Per portare a termine il livello, bisogna fare attenzione a non lasciar cadere i bicchieri vuoti che gli avventori mandano indietro e a non lanciare loro

un boccale di troppo.

JOUST 2 Questo poi... A cavallo di un pollo gigante in grado di trasformarsi in un pegaso (un cavallo alato) e muniti di lancia dovete infilzare tutti i mostri avversari evitando che loro infilzino voi per superare il livello. Peccato che controllare il volo delle vostre insolite cavalcature è impresa assai ardua: prendono velocità peggio di Ghedina in una libera, e per controllare l'altezza del volo bi-

sogna schiacciare continuamente un pulsante a velocità impressionante. Risultato: falange del pollice slogata e pollone impastato contro il primo avversario.

SPY HUNTER Guidate un'auto a doppia marcia (come Out Run) e in grado di sparare per fare piazza pulita dei nemici. Il gioco si divide in due stage: nel primo avete un numero di auto infinito e dovete solo fare più punti possibili nel tempo a vostra disposizione. Finito questo, a seconda del punteggio, riceverete un cero numero di vite da usare nel secondo stage, che poi è il gioco vero e

proprio. La visuale è a volo d'uccello e la grafica migliore degli altri titoli contenuti nella collezione, ma la manovrabilità dell'auto è nulla e il divertimento poco.

BLASTER Oh, questa è la ciliegina sulla torta. E noi che pensavamo che Wing

Commander fosse un gran gioco e che Doom fosse innovativo. Stolti... L'inizio di tutto è stato il fantastico Blaster, il primo sparatutto in soggettiva in finto 3D, in cui siete all'interno dell'astronave e lo sfondo viene verso di voi portando con sé i vari nemici. Io a dire il vero 'sto Blaster non l'avevo mai sentito, e non metto in dubbio che ai suoi tempi fosse anche originale, ma vederlo adesso fa soltanto ridere. Assolutamente il peggiore della collezione, ingiocabile ed inguardabile.

Devo ammettere che rigiocare a Burger Time e Tapper (i due titoli migliori a mio parere) mi ha divertito abbastanza. Questo a dimostrazione che, se il gameplay è originale, non c'è grafica che tenga (ma questa è un'altra storia...). In effetti ciò che proprio non manca a questi giochi è l'originalità. Per la maggior parte, infatti, essi sono difficilmente posizionabili all'interno di un preciso

genere tra quelli che conosciamo oggi (shoot 'em up, picchiaduro, platform, etc.), e proprio per questo la voglia di giocarci sul momento è alta (soprattutto per chi già li conosceva). Ma vi assicuro che dopo tre o quattro partite vi verrà a noia anche solo vederli. Da segnalare che il CD contiene anche un quizzone sui giochi in questione, con in-

terviste filmate ai programmatori dei vecchi coin-op che svelano simpatici retroscena ogni volta che indovinate una risposta. Azzeccate un certo numero di risposte e accederete ad una galleria fotografica.

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	59
SONORO	55
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	74

Dare un voto a questo gioco non è facile, perché non si può mettere sullo stesso piano degli altri titoli che sono ora sul mercato. Se siete collezionisti o grandi appassionati di questo genere di giochi e siete rimasti ibernati per gli ultimi quindici anni, mi sento di consigliarvelo, visto anche il materiale supplementare presente nel CD. Tutti gli altri se ne tengano alla larga e tolgano una dozzina di punti al globale.

VISITATE

IL SITO DI

PC ACTION

WWW.XENIA.IT

REVIEW

EIDOS

CHILL

CORSA SU NEVE

80

GIOCATORI 1/2

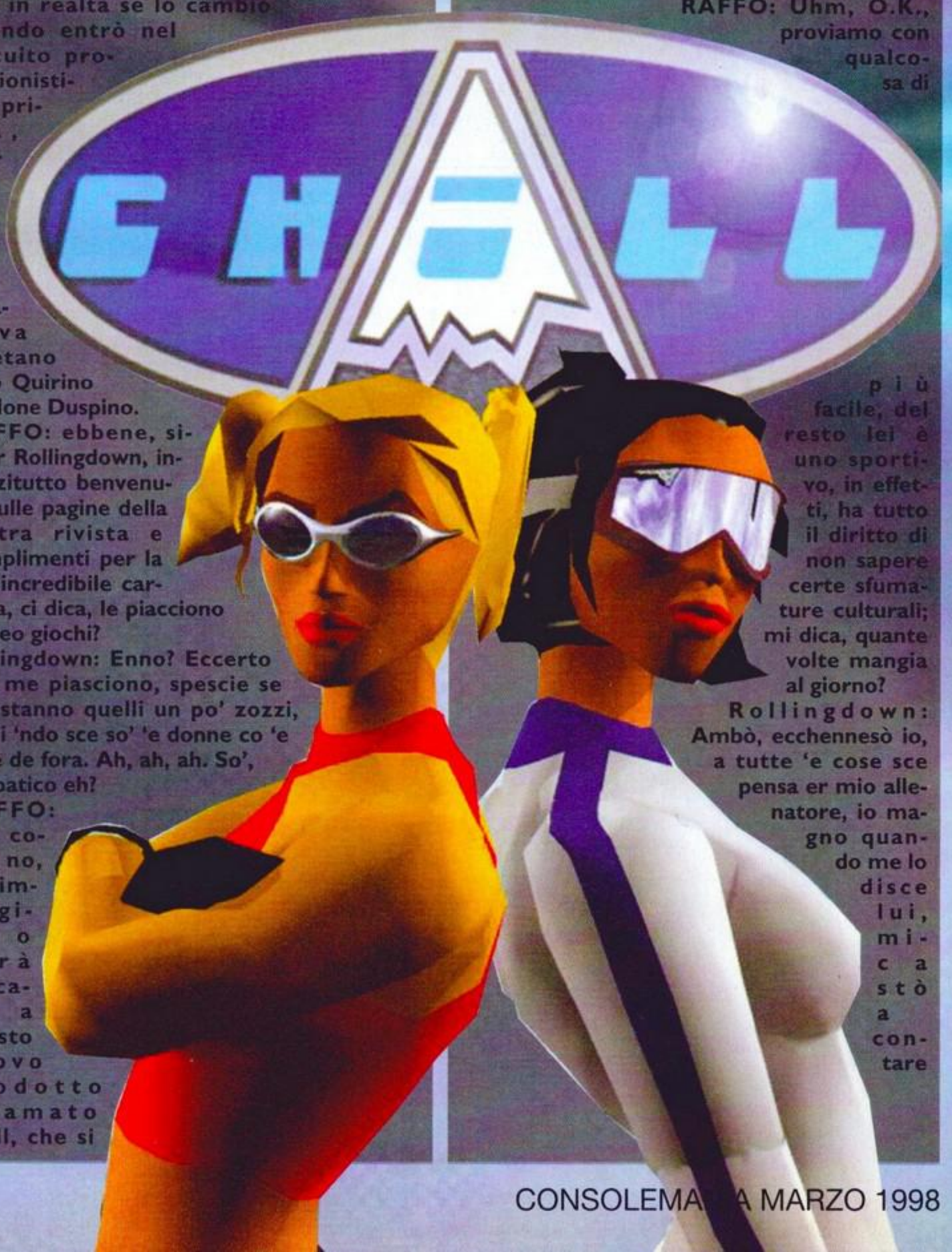
SAPETE DI CHE COLORE SONO LE ORE? GIALLE! SÌ, GIÀ... LLE TRE, GIÀ... LLE QUATTRO, GIÀ... LLE CINQUE...

Trainato dall'indiscutibile successo di CoolBoarders; i giochi che si ispirano a gare di snowboard cominciano a uscire copiosi. Siamo andati a intervistare per questo uno dei più grandi campioni di questa pericolosa e affascinante disciplina, il sig. Rollingdown Thehill. Anche se il suo nome è chiaramente straniero, pochi sanno che in realtà se lo cambiò quando entrò nel circuito professionistico; prima, infatti, si chiamava Gaetano Tito Quirino Paolone Duspino.

RAFFO: ebbene, signor Rollingdown, innanzitutto benvenuto sulle pagine della nostra rivista e complimenti per la sua incredibile carriera, ci dica, le piacciono i video giochi?

Rollingdown: Enno? Eccerto che me piasciono, spescie se sce stanno quelli un po' zozzi, queli 'ndo sce so' 'e donne co 'e cose de fora. Ah, ah, ah. So', simpatico eh?

RAFFO: Eh, come no, e immagino avrà giocato a questo nuovo prodotto chiamato Chill, che si



to amata da
ero di appas-
o 'na cosa: io me
so' fatto 'nte
perché me dissero che
poi me portavano ammagnà 'ggratise, ma
non me fa' domande diffiscili che sennò te
rovino 'a carriera.

RAFFO: Uhm, O.K., proviamo con qualcosa di più facile, del resto lei è uno sportivo, in effetti, ha tutto il diritto di non sapere certe sfumature culturali; mi dica, quante volte mangia al giorno?

Rollingdown: Ambò, ecchennesò io, a tutte 'e cose sce pensa er mio allenatore, io magno quando me lo disce lui, mica stò a contare

quante vorte... approposito, quanno se va a magnà che poi famo a gara de li rutti. Ah, ah, ah come so' simpatico.
RAFFO: O.K., un'ultima domanda e poi la porto al ristorante; ci dica, lei cosa vuol far da grande?
Rollingdown: Ambò, ammè me piascerebbe fare er lavoro tuo che se ggioca tutto er santo ggiorno, e te pagano pure. Tanto io en italiano so' pure portato, senti qua li avverbi: er, ij, la, aoh, glj, le... sò bravo eh?
RAFFO: Va bene, signor Downhill, allora la aspettiamo trepidanti nella nostra allegra famiglia, intanto, mi raccomando, vinca il più possibile e arrivederci.
Downhill: Sciao attutti e me raccomando bambì, non ve mettete 'e dita ner naso, che io quannero piccolo me so' dovuto operare

In effetti lo scopo è analogo, e cioè lanciarsi giù per una discesa ripidissima cercando di non andare a spalmarsi sulle pareti che costeggiano il tracciato o sugli ostacoli, naturali o meno, disseminati per la discesa. Quello che però questo Chill non possiede è quella scossa adrenalitica che si provava quando in Cool Boarders si faceva un salto compiendo evoluzioni mozzafiato, o quando si passava a un millimetro da una parete cercando di prendere la giusta traiettoria per fare il record di tempo... insomma, quello che davvero manca in questo gioco è la voglia di sbattersi per ottenere dei risultati [ma siamo sicuri che sia una cosa che manca al gioco? NdAlex].
E pensare che potenzialmente non sarebbe neanche male, del resto l'introduzione animata è bellissima e le opzioni sono chiare e ben strutturate; quando si arriva al gioco però, c'è il tracollo, sarà perché graficamente non mi è piaciuto affatto, sarà perché le piste a disposizione sono solo tre, o sarà perché l'idea di velocità la si prova solo quando si prende il CD per farlo volare nel raccoglitore. Sta di fatto che contiene troppe pecche di programmazione per essere considerato un gioco decente; non di rado, infatti, ti capiterà di andarti a incartare contro un albero o una casa, ebbene, la logica vuole che si venga spostati da quella posizione, in modo da poter ricominciare agevolmente la gara, e invece no, in questo gioco verrai ripiazzato a un centimetro dall'ostacolo, con l'ovvio risultato che, a meno di non essere un fantasma, ci ritornerai a sbattere, continuando così fino a quando, centimetro su centimetro, non riuscirai a spostarti... mi sembra inevitabile sottolineare le ore perse in questi frangenti.
L'opzione per due giocatori poi, anche se di sicuro è un po' l'ancora di salvezza di tutto il gioco (comunque il bad clipping è presente a carriolate), non riesce comunque a risollevare le sorti di un prodotto che sembra essere stato programmato per confondersi nella mischia dei numerosi titoli analoghi in circolazione.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	80
SONORO	85
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	78

E' chiaro che quando un gioco di un certo tipo ha successo, lo seguano a ruota dei cloni che pretendano quantomeno di vendere qualche pezzo; ebbene, questo gioco è chiaramente uno di quelli, un titolo che non riesce a offrire assolutamente niente di nuovo, e che anzi, regredisce a livelli ottobittiani in fatto di grafica e sonoro. Non ci siamo.

Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

CAPCOM

Virgin INTERactive

Distribuito da:

Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

www.playstation.it

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.
Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

SONY PlayStation

OCEAN/IMAGINEER

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

CORSE MULTIPLE

93

GIOCATORI 1-2

REVIEW

MRC

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

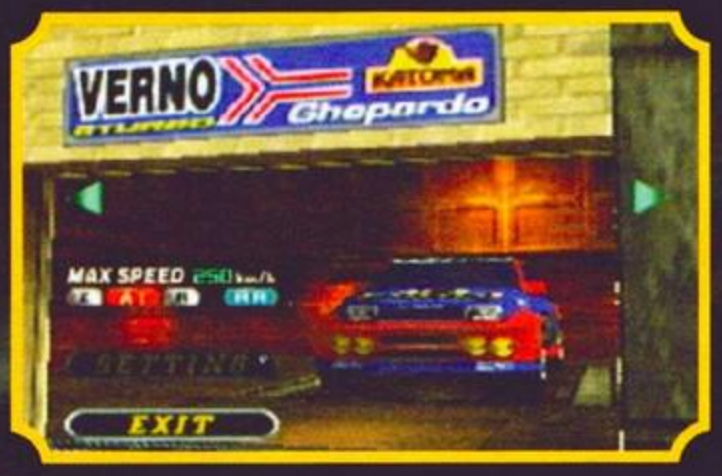
SE AVETE SEMPRE ODIATO MARIO E I SUOI GO-KART, SE IL VOSTRO SOGNO SEGRETO È STACCARE LE BRACCINE A DIDDY KONG E SE DESIDERATE GIOCARE CON UN VERO RACING GAME SU NINTENDO, PROBABILMENTE QUESTO È IL TITOLO CHE FA PER VOI.

PUPAZZINI O PUPAZZONI?

Non me ne vogliano gli amanti di fagottini teneri teneri, non mi biasimino i seguaci dei mostriciattoli più tondi e buffi, non mi bandiscano gli abitanti dei mondi colorati, ma dopo decine di giochi e di personaggi simili si rischia di fare indigestione e un po' di diversità non può che giovare. Se avete un Nintendo probabilmente adorate i personaggini e i pupazzini. Lo capisco. Mario Kart è divertente, geniale. E' uno dei migliori arcade di sempre, siamo d'accordo, ma vi chiedo solo per un attimo di mettere da parte il legame viscerale che vi unisce all'idraulico più baffuto della storia. Dimenticate per un secondo tutti gli altri giochi e riponetene i protagonisti nella casa delle bambole di vostra sorella. Avete notato come non esista a tutt'oggi un gioco di corse arcade di impostazione classica veramente valido su Nintendo 64? Formula 1? Non è all'altezza. Lamborghini? Poco divertente e poco veloce. Top Gear rally? Beh, qui le cose vanno già meglio, ma c'è poco feeling con l'auto. E allora? Cosa devono fare gli appassionati di questo genere di gioco? Ma accattarsi questo bellissimo Multi Racing Championship, ovviamente!

ASFALTO O FANGO?

MRC è un gioco di corse arcade. E fin qui ci siamo. Quello che lo rende diverso dagli altri, però, è la particolare struttura dei tracciati. Le piste disponibili sono solamente tre, un po' pochine per un gioco con grandi ambizioni. E' vero che esiste la possibilità di gareggiare sulle piste specchiate (per attivare questa modalità è necessario vincere almeno due auto segrete e pigiare il tasto Z), è vero che i tracciati possono essere modificati e quindi risultare diversi tra loro, ma in finale tre sono e tre rimangono. Se si riesce a passare sopra a questo difetto, però, si deve riconoscere alla tipologia di gare presenti un'incredibile attrattiva. I percorsi di gioco, infatti, non sono



omogenei ed è possibile (anzi succede sempre) che durante una stessa gara si attraversino tratti di pista asfaltata, spezzoni fangosi, sezioni piene di pietre e detriti e così via per una grande eterogeneità di superfici. Questo fatto, oltre a garantire notevole varietà al gioco e grande spettacolarità nella guida (derapate e salti sono all'ordine del secondo), fa aumentare notevolmente il fattore strategico. E' infatti chiaro che automezzi diversi funzionano meglio in condizioni diverse e che i numerosi bivi e le scorciatoie presenti determinano una differente condotta di gara, a seconda delle caratteristiche del proprio bolide. Ogni pista non è lineare, ma presenta diversi incroci e biforcazioni. La scelta su quale strada proseguire sta unicamente al pilota in gara e alla strategia di guida. Generalmente i tronconi più lunghi sono anche i più veloci (e sono pertanto quelli asfaltati), mentre quelli più brevi sono i più dissestati e i più difficili da padroneggiare. Prima di scendere in pista è opportuno scegliere l'auto da utilizzare ed è abbastanza evidente come questa scelta sia influenzata dal tipo di strategia che si intende seguire. Conviene prendere una velocissima supercar e sfruttare i tratti asfaltati o una potentissima fuoristrada e puntare sui tagli strategici? Per venire incontro a questa particolare esigenza, il parco macchine offerto in MRC è particolarmente ampio, comprendendo auto stradali, fuoristrada puri e oneste vie di mezzo. Inoltre è importantissimo scegliere anche il tipo di trazione, dato che in alcuni tracciati è fondamentale limitare un po' la velocità di punta, ma aumentare tenuta e trazione, magari con quattro belle ruote motrici. Ma non è tutto. E' possibile, infatti, agire sui settaggi della propria auto, preparandola così nel migliore dei modi. Tra le caratteristiche personalizzabili vanno sicuramente segnalati i pneumatici, i freni, le sospensioni e l'aerodinamica. Ciascun bolide è individuato da una velocità massima, dal tipo di trazione (anteriore, posteriore o integrale), oltre che dall'aspetto. In tal senso avrete a che fare con assurde dune buggy, con incredibili supercar, con gran turismo replica e con enormi gipponi da deserto. In tutto le auto disponibili sono otto, ma ce ne sono anche diverse segrete, ottenibili vincendo i vari campionati o le sfide dirette con il computer.

GAREGGIARE PER PASSIONE

Le tipologie di competizioni che troverete in MRC sono cinque:

- Free Run: in pratica la pratica (bel gioco di parole, eh?). Girate su uno dei tracciati disponibili con il solo scopo di perfezionare lo stile e di migliorare.
- Time Trial: corsa contro il cronometro per piazzare un tempo record ed entrare nella top five. E' presente l'ormai immancabile ghost car.
- Campionato: misuratevi contro nove avversari sulle tre piste disponibili e lottate per primeggiare su ogni tracciato. Non esistono punteggi, ma conta solamente chi taglia per primo il traguardo.
- VS: è la sfida con un amico. E' supportata da uno split screen orizzontale ben realizzato che non limita né il dettaglio né la visibilità.
- Match: dopo aver vinto le prime tre gare si attiva questa modalità di sfida. In pratica gareggiate contro una macchina segreta manovrata dal computer sulle piste disponibili. Spettacolare e divertente.

L'impostazione arcade di cui ho parlato più

volte viene a emergere ancor di più se si analizza la struttura delle varie competizioni e, per esempio, la mancanza di punteggi o di classifiche diverse da quelle dei giri record. I tracciati, inoltre, sono divisi da traguardi parziali e pertanto dovrete sempre correre contro il cronometro per passare sotto al checkpoint prima che il tempo a vostra disposizione si riduca a zero.
Le visuali disponibili sono tre e risultano essere tutte piacevolmente sfruttabili. Ne esistono due esterne da dietro e una interna. Oltre a queste vi segnalo quella dallo specchietto retrovisore che, ogni volta che si passa alla visuale da dentro, si attiva automaticamente e, forse per la prima volta in un videogioco, è anche bella da vedere e utile da consultare. Dallo specchietto, in particolare, è possibile apprezzare un effetto visivo molto carino. Sto parlando della scia lasciata dalla vettura che se su uno sterrato alza un notevole polverone, in un guado solleva una colonna d'acqua e così via, offrendo situazioni varie e intriganti. A proposito di effetti, grande menzione meritano quelli atmosferici. Innanzitutto perché sono realizzati abbastanza bene e poi perché sono variabili. E' cioè possibile selezionare situazioni climatiche diverse in diversi punti di una stessa pista e quindi trovarsi a percorrere una sezione sotto il sole, per poi piombare in una tempesta di neve o nella nebbia, magari salendo su una montagna. Le gallerie si sprecano e spesso si deve ricorrere all'ausilio dei fari (lo stesso vale per le gare in notturna).

IL GIUDIZIO E' CONTROVERSO
Alla fine credo vogliate una bella valutazione del gioco. Ebbene il vecchio Duspa è qui per questo. A mio avviso MRC è un bel titolo. E' divertente, tecnicamente è ben realizzato e presenta alcune trovate di notevole classe. Qualcuno obietterà che il Nintendo 64 può fare di meglio, specialmente a livello grafico (in effetti quello che c'è su schermo avrebbe potuto essere più definito e più abbondante), ma l'importante alla fine è divertirsi. E state pur certi che la guida in MRC è assolutamente divertente. Le auto partono in sbandata che è un piacere e occorre giocare molto con sterzo e acceleratore per padroneggiare le curve più insidiose. La gestione delle collisioni è perfetta, fatta eccezione per le situazioni in cui centrate un angolo o uno spigolo di un muretto (vi bloccate all'istante). Una grave pecca è la limitazione dei circuiti. Abbiamo aggredito la Sega perché nelle sue conversioni da coin-op ha mantenuto la struttura con solo tre tracciati e adesso dobbiamo puntare il dito, forse maggiormente, su una simile scelta da parte della Ocean.
Per quanto riguarda il sonoro dobbiamo invece fare un bell'applauso ai programmatori, perché, sorvolando per un attimo sulle musiche comunque belle pompate e non invadenti (ricordate la mia filosofia al riguardo: votate per l'abolizione delle colonne sonore nei giochi di corse e in quelli di calcio), l'effetto del motore ruggente, dei pneumatici che stridono sull'asfalto, degli urti e delle sgommate sono davvero eccezionali. C'è anche una sorta di commento, ma si tratta solo di frasette che partono in automatico in determinate situazioni. Lo stesso dicasi per la voce di un fantomatico navigatore che vi comunica il tipo di curva che state per affrontare. Non male.

Stefano "Multi Eating Boy" Lisi

NINTENDO 64

GRAFICA	91
SONORO	93
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90

Pur non essendo un capolavoro assoluto, il titolo targato Ocean è a mio avviso il migliore nel suo genere (almeno per questa piattaforma di gioco). Veloce, divertente, facile da padroneggiare e al tempo stesso intrigante e gratificante. Peccato per le poche piste. Ottimo il sonoro e buona la grafica (qualche oggetto in più non avrebbe guastato). Ne aspettiamo trepidanti il seguito, magari migliorato...

REVIEW

SQUARESOFT

FINAL FANTASY TACTICS

RPG STRATEGICO

94

IMPORT

GIOCATORI 1

FINAL FANTASY TACTICS

ATTESO DA MILIONI DI PERSONE IN TUTTO IL MONDO ARRIVA UN SEGUITO CHE NON È UN SEGUITO, UN FINAL FANTASY CHE NON È UN FINAL FANTASY (ALMENO NON COME LO SONO STATI GLI ALTRI FF) MA SOPRATTUTTO UN CAPOLAVORO ANNUNCIATO CHE NON È UN CAPOLAVORO ANNUNCIATO NO, È DI PIÙ, MOLTO DI PIÙ

Final Fantasy 7 è stato sicuramente uno dei più grandi giochi in assoluto usciti da un anno a questa parte, di sicuro l'errepiggì meglio riuscito che la storia ricordi. Supportato da una trama senza precedenti, da una grafica esaltante e da una giocabilità mostruosa, il successone della SquareSoft ha realmente ridefinito i parametri di questo genere, rendendo la vita difficile ai suoi rivali (se di rivali si può parlare, vista la complessità e la varietà di situazioni proposte). E' ovvio che, dopo un tale boom, l'attesa per un gioco che rechi l'intestazione "Final Fantasy" sia cresciuta in maniera impressionante, soprattutto a causa dell'alone di mistero che ha accompagnato l'oggetto di questa recensione durante tutta la fase di sviluppo. Domande come "Ma sarà ambientato nello stesso mondo di FF7?" e "Avrà le stesse caratteristiche del precedente FF?" hanno spopolato ovunque, dalle riviste del settore ai forum di Internet, rimbalzando come una pallina di gomma impazzita fino alla Terra del Sol Levante (patria della SquareSoft) dove però i programmatori hanno detto "Nisba, fino all'uscita sappiate solo che non c'entra nulla con FF7". E finalmente il momento tanto atteso è giunto, quindi bando alle ciance e vediamo cosa ci propone questo FFT.
Punto primo: Final Fantasy Tactics (come d'altronde lascia chiaramente intuire il

nome) è un RPG strategico, simile come struttura a Vandal Hearts, e quindi distante anni luce dal sistema di combattimento introdotto dal fratello maggiore. Punto secondo: Alla SquareSoft mantengono la tradizione iniziata più di un decennio fa di non riprendere MAI ambientazioni ed eventi da altri titoli della saga, ma di reinventare ogni volta un mondo nel quale sbizzarrirsi con le trame più intricate e complesse di sempre. Punto terzo: Sempre i "soliti noti" mantengono la loro fama di software house che se fa una cosa la deve fare bene fino in fondo.

board di un FF senza svelare nessun particolare importante (non ci tengo a diventare oggetto di rappresaglie...) è praticamente impossibile ma, io sprezzante delle difficoltà, cercherò lo stesso di farvi un esauriente quadro della situazione. Vi chiamate Ramza (per gli amici MaRamza...) Beoulve, e siete uno dei tanti figli (mezzo sangue) di un importante nobile di Ivalice, un vasto impero che occupa gran parte delle terre conosciute. All'inizio della nostra storia il mondo si trova sull'orlo dell'olocausto: lotte di potere tra regnanti, lotte di classe tra nobili e popolani, malefiche forze oscure in agguato. E pensate un po', il povero Ramza si trova nel proverbiale occhio del ciclone. Strana la vita a volte, eh? Comunque più di questo non posso e non voglio dirvi, quindi accontentatevi.

Ok, ora che abbiamo messo subito in chiaro come stanno le cose (e soprattutto dopo aver chiarito alcuni legittimi dubbi sull'eredità di FF), parliamo un po' della trama.

Come al solito parlarvi dello story-

Passando all'aspetto tecnico, come già accennavo precedentemente ci troviamo di fronte ad un RPG strategico, di quelli organizzati a turni e scanditi dal susseguirsi di battaglie via via più impegnative.

Oltre a Ramza, con il progredire del gioco acquisirete altri alleati, fino a formare un party, un gruppo di persone che vi seguiranno in ogni avventura. Ogni personaggio è definito da alcuni parametri che lo delineano in ogni suo aspetto: classe, abilità livello, coraggio, fede e segno zodiacale.

La prima caratteristica è sicuramente la più importante e complessa di tutto FFT: essa, infatti, non soltanto definisce le abilità che il personaggio può apprendere (leggete più avanti) ma influisce anche su tutte le sue qualità di combattimento. Le classi sono organizzate ad albero: all'inizio è possibile im-

postare un personaggio come apprendista (la classe base per i guerrieri) o come alchimista (la base per tutti i diversi tipi di maghi

e preti) ma, a mano a mano che il personaggio guadagnerà Job Point (punti lavoro), egli acquisirà maggiori conoscenze e potrà passare a tutta una serie di altre classi. Una combinazione di questi avanzamenti può produrre tutta una serie di nuove e potentissimi classi: migliorando come apprendista, ad esempio si può diventare cavaliere, o arciere, mentre progredendo come alchimista, ci si potrà trasformare in un prete o in un mago. Se poi si è abili a pianificare gli avanzamenti, ecco che si potrà utilizzare un potente ninja (letale sia con la spada che con tutti i suoi gadget magici), un cavaliere del drago, un geomante (esperto di magie legate agli elementali) e via dicendo. In totale le possibili evoluzioni sono più di venti, quindi c'è veramente di che sbizzarrirsi. Nel gruppo, oltre agli esseri umani che recluterete strada facendo, possono essere inclusi anche animali e "mostri" ammaestrati: in questa categoria rientrano i famosissimi Chocobo, con le loro varianti colorate, ognuna con un set di abilità innate utilissime. Questo per quanto riguarda la composizione del gruppo.

I combattimenti veri e propri si svolgono su dei campi di battaglia tridimensionali suddivisi in locazioni quadrate: ogni casella rappresenta un'unità di movimento e di spazio, sia sul piano orizzontale che su quello verticale. All'inizio di ogni battaglia sono spiegate le condizioni di vittoria (sconfiggere tutti i nemici, proteggere un personaggio, eliminare un particolare elemento), dopodiché si aprono le danze. I turni di gioco sono molto differenti da quanto visto sinora, e in questo ricordano più le unità di tempo di FF7. Ogni personaggio ha una sua velocità che accresce il numero di Charge Time (tempo di carica): ogni volta che si raggiunge i 100 CT l'unità e pronta ad agire e/o muoversi. Ovviamente se si decidesse di lanciare una magia, questa a sua volta avrebbe il suo tempo di esecuzione, che potrebbe però essere troppo lungo rispetto al CT dell'obiettivo. Insomma, Tattica allo stato puro, non trovate? Tra una battaglia e la successiva c'è tutto il tempo di recuperare forze e di sfruttare il malloppo guadagnato (espresso in Gil, la moneta unica di FF) per migliorare equipaggiamento, reclutare nuovi adepti (ogni tanto qualche

cuni elementi del gruppo in missione (un espediente per impedire che le unità meno utilizzate rimangano troppo inesperte e quindi, di conseguenza, inutili) e chissà... Magari scopriranno qualche nuova incredibile meraviglia inesplorata, o un'arma leggendaria o... Beh, avrei almeno un altro milione di particolari da segnalare, ma visto che purtroppo lo spazio a mia disposizione è terminato credo che mi limiterò a consigliarvi senza riserve FFT e mi consolerò tornando alle mie avventure "Finali"... Tatticissimoooo.

Massimo "Chocobo biondo" Nichini

compagno ci lascerà, è praticamente inevitabile, specialmente all'inizio) e inviare al-

PLAYSTATION

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	98

Final Fantasy Tactics riprende in pieno lo stile e la qualità che sono ormai uno standard riconosciuto dei titoli SquareSoft. A partire dalla trama ricca e complessa (un vero gioiello, lasciatemelo dire) proseguendo con la giocabilità stratosferica e una longevità fuori dal comune (si parla di un centinaio di ore-gioco, fate voi...) senza dimenticare l'aspetto audio video comunque ben sopra agli standard tipici di questo genere, non c'è nulla che possa lasciare il benché minimo "amaro in bocca" anche al giocatore più esigente. Consigliato senza riserve a tutti, anche chi normalmente non prende in considerazione gli RPG, anche se tra FFT e FF7 dubito che esista ancora qualcuno scettico su questo genere di giochi... Tatticiiiissimo!

LE NUOVE RIVISTE

XENIA EDIZIONI VI ATTENDONO

TUTTI I MESI

IN EDICOLA.

Trucchi, soluzioni, recensioni e novità per PlayStation

Navigazione sicura tra hobby, professione e divertimento

Trucchi, soluzioni, hardware e giochi on line per PC

REVIEW

MICROIDS

IZNOGOUD

PIATTAFORME

78

GIOCATORI 1

IZNOGOUD

PRENDETE UN GIOCO DI QUALCHE ANNO FA, AGGIUNGETEGLI UN PERSONAGGIO TANTO BUFFO QUANTO FIEVOLE E IZNOGOUD, PER GLI AMICI, NOOOOON CE LA FA!

Prima di tutto lasciatemi chiedere venia al buon Raffo per avergli "arRAFFAto" (che classe..) l'esclamazione, ma davvero non saprei come altro definire il titolo in questione senza scendere nel turpiloquio più scontato, anche perché ci tengo particolarmente a non far comparire il temibile bollino rosso di segnalazione (avete presente i pallini del controllo parentale delle reti Mediaset?) in un mio articolo. Dunque, dicevamo di Iznogoud... Scommetto che state portando il vostro cervellino ad una temperatura di ebollizione nell'impresa di capire che cosa abbia questo da gioco da meritarsi una critica così crudele fin dall'introduzione. Ci ho azzeccato? Come dite? Non ve ne poffregà... Alt! Ok, va bene, messaggio ricevuto, non c'è mica bisogno di scaldarsi tanto! Facciamo così: voi dimenticate tutto e io ricomincio come se nulla fosse successo.

Bene, immaginatevi una terra incantata, di quelle a metà strada tra i racconti delle mille e una notte e Aladdin, tanto per dare un'idea. Pensate: una terra dove le strade sono lastricate d'oro, i lampioni sono tutti di argento e i vespasiani sono di ceramica giapponese. Un posto, insomma, dove anche il vagabondo più mesto passa le giornate gozzovigliando per strada con il suo completino D&G, non tanto per chiedere l'elemosina, quanto per fare lui stesso la carità ai "Cùmenda" che tranquillamente parlano al cellulare, incuranti dei cumuli organici lasciati dai temibili cagnolini da passeggio, che tanto in

un paradiso come questo producono solamente gelato al cacao o al limite Baci Perugina. Bel posto, eh? Già, o almeno ERA un bel posto, prima che arrivasse al potere il malefico Sultano, un uomo talmente avido che in preda a un delirio di onnipotenza ha fatto persino rimuovere i succitati vespasiani (dice che lui fa la collezione). Lo strapotere del cattivone ha fatto sì che tutto il posto cadesse nuovamente nella più triste miseria, con le conseguenze che potete facilmente immaginare. L'unica salvezza per questa sfortunatissima terra è lo spericolato e audace "aspirante sultano" (spero si dica così, Sultando suonava davvero male...), che imperversa contro gli sgherri del reggente e le sue malefatte al solo scopo di spodestare il demoniaco. Riuscirà l'uomo canappia (ma avete visto che naso? Provate a dare un'occhiata alle foto, vah...) nel suo intento? Beh, questo dipende dalla vostra bravura (o resistenza, dipende dai punti di vista).

Orbene, il soggetto (liberamente adattato dal sottoscritto) non traspira certo innovazione, come del resto il gioco vero e proprio. Iznogoud infatti è un classico (ma moooolto classico) platform bidimensionale, e se non fosse per alcuni impercettibili particolari (non chiedetemi cosa, è solo un'impressione), giurerei di avere già visto un altro paio di giochi simili qualche anno fa, ma d'altronde come può essere altrimenti? Sentite qua: svariati livelli da completare, tutti rigorosamente equipaggiati di serie con un bel mostrone di fine livello, una manciata di armi differenti e tanti tanti salti, trabocchetti trullallerò e trullallà tipici dei giochi di piattaforme. A tutto questo aggiungete una qualità grafica molto discutibile ed un sonoro poco più che accettabile e la frittata è fatta. E ci tengo a precisare una cosa: io adoro i platform!

Uffa...

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

GRAFICA	78
SONORO	78
GIOCABILITÀ	76
LONGEVITÀ	74

Dico solo questo: Iznogoud, mai titolo più azzeccato. Ma dico io, è possibile che esista ancora qualcuno che considera i videogiocatori così imbranati da non riconoscere il solito minestrone trito, ritrito, e riproposto senza neanche un buon vassoio d'argento sotto, giusto per dargli un aspetto migliore? E invece no: la grafica la potete valutare da soli, per il resto fidatevi della mia parola. Unica qualità del gioco è la semplicità, e questo lo rende adatto a chi avesse figli, cugini e nipoti in tenera età: di certo loro potrebbero divertirsi...

LA SICUREZZA DI UN MARCHIO INTERNAZIONALMENTE RICONOSCIUTO COME SINONIMO DI VIDEOGIOCO CHE CONTA GIÀ 30 NEGOZI IN ITALIA, 2 IN SVIZZERA, 1 IN LUSSEMBURGO E 6 IN PROSSIMA APERTURA L'UNICA CATENA DI NEGOZI DOVE TROVI TUTTE LE PIÚ GRANDI MARCHE E I NUOVISSIMI GIOCHI IN ESCLUSIVA.

- O SEI DENTRO O SEI FUORI -

"DAI UN TAGLIO ALLE FALSE ILLUSIONI"

**SCEGLI NOI PER APRIRE UN NEGOZIO IN FRANCHISING.
GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE CATENA
DI VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING**

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64

GLOBAL GAME®
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

ASCOLI PICENO Prossima apertura
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LATINA Prossima apertura
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MELZO (MI) Prossima apertura
PADOVA Via E. Toti, 1
PALERMO 1 Via Serradifalco, 141
PALERMO 2 Via Sciuti, 138 a/b/c
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via Matteucci, 51
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via D. Tripepi, 35
RIMINI Prossima apertura
ROMA Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI) Viale Casiraghi, 62
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI Prossima apertura

I NOSTRI PUNTI VENDITA IN EUROPA:

CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains l. 1212

GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

vi faremo soffrire d'insonnia

i nostri videogiochi ti lasceranno ad OCCHI aperti!

GLOBAL GAME POINT DI

LEGNANO

Giochi per PSX STN-N64-EU-USA-JAP

RITIRO E VENDITA DELL'USATO
NOLEGGIO: PSX (Play Station)
STN (Sega Saturn) N64 (Nintendo 64)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GLOBAL GAME

C/SO MAGENTA, 77/a - LEGNANO (MI) - TEL. 0331/541658

REVIEW

SONY

JET RIDER 2

MOTO VOLANTI

85

GIOCATORI 1-2

Jet Rider II

QUALCOSA STA CAMBIANDO. NEI GIOCHI? ANCHE, MA NON SOLO

Mi trovo a scrivere queste righe in una situazione un po' anomala, perlomeno per il sottoscritto. A bordo di un "fiammante" Intercity che fa la spola tra Milano e Torino, infatti, il caro vecchio Duspa, di ritorno da una missione di co-marketing cattivo, digita furiosamente qualche tonnellata di caratteri apparentemente sconclusionati, utilizzando un portatile tra gli sguardi incuriositi di annoiati viaggiatori. Davanti a me, poco sopra lo schienale del sedile di fronte, campeggia quasi con tono beffardo un piccolo quadro che ritrae una veduta di Bolzano. E' come un occhio supremo che vigila sul lavoro del redattore stanco

e che in un modo o nell'altro richiama alla mente il fiero cipiglio di quella specie di uomo delle nevi che è Alex (non a caso il nostro indomito caporedattore è nato proprio nella cittadina altoatesina). Di fianco a me una giovane coppia parlotta allegramente di quotidianità spicciola. Davanti a loro un tizio che sembra uscito da una boutique di moda continua a passarsi la mano tra i capelli, parlando dell'ultimo party cui è stato invitato perché conoscente di non so chi. Un'anziana signora borbotta tra sé sul fallimento dei giovani d'oggi. Rabbrividisco. E ancora per una volta mi ritrovo a ringraziare qualcuno per il lavoro che faccio, per le persone che incontro e per l'imprevisto che sempre condisce ogni mia giornata. Comunque oggi sono stanco, non vedo l'ora di arrivare a casa e di mettermi sotto le lenzuola (non prima di aver cacciato Mao dal mio divano preferito, ovviamente...). Tuttavia, nonostante questo sano proposito credo che non dormirò e che mi piazzerò davanti alla fida Playstation (o al fido Playstation, come mi rimprovera di dire Marco) e che giocherò un po' a Resident Evil 2 e a questo Jet Rider 2 che sto per recensire (ma è il periodo dei sequel?). Il fatto di tuffarsi di tanto in tanto nell'alternativa realtà videoludica può essere un ottimo veico-

lo di "staccamento della spina", specie quando le alternative valide sembrano essere davvero poche. Ovviamente la spina va riattaccata e soprattutto è necessario essere consci del controllo che si può avere su di essa. Ma forse sto divagando troppo e probabilmente vi starete chiedendo il perché di questo spreco di caratteri. Non lo so nemmeno io, ma qualche volta le dita partono veloci sulla tastiera e ci si ritrova a parlare o a raccontare cose che apparentemente sembrano slegate da tutto il resto, ma che in realtà gli sono intimamente connesse. E soprattutto scrivendo si ha l'impressione di raccontare i propri pensieri al migliore degli amici, che forse non è altri che il proprio inconscio. Dunque, Jet Rider 2 dicevamo. Beh, Jet Rider 2 è un titolo che, pur nella sua

estrema semplicità e linearità di schema, mi ha divertito e ha saputo accalappiare la mia attenzione per qualche serata. In poche parole si tratta di una corsa arcade, ambientata in un futuro nemmeno troppo remoto, i cui connotati principali vanno ricercati nelle classiche conseguenze di un conflitto atomico. Città ridotte a cumuli di macerie, degrado e abbandono, cemento che sorge un po' ovunque, anche sulle spiagge o nelle foreste pluviali. E soprattutto la solita sana, immancabile violenza. Violenza che si ripropone con inusitata puntualità anche in quei campi in cui dovrebbe rimanere fuori, come per esempio lo sport. Gli sport del futuro saranno senza regole, basati sulla spettacolarità e sul far del male all'avversario. E tutto ciò per divertire uno spettatore sempre più angosciato dai problemi e dalle brutture quotidiane. Capirete come in uno scenario del genere sia già difficile vivere normalmente, figuratevi facendo di mestiere il corridore di moto a reazione. Eh sì, perché in questo futuro prossimo, le moto non si muoveranno su asfalto, ma galleggeranno nell'aria. Il brutto è che questo semi volo non

potrà essere effettuato, che so, a un'altezza di qualche centinaio di metri, ma solo a una manciata di centimetri da terra. Ciò comporta una serie di inconvenienti davvero notevole, primo tra tutti quello derivante dal dover evitare qualsiasi tipo di ostacolo più o meno naturale vi si pari davanti. Se una gentile nonnina decide improvvisamente di gettarsi in mezzo alla strada, infatti, voi che sopraggiungete a velocità folle, non potrete evitarla perché state svolazzando, ma la centrerete in pieno, giusto giusto all'altezza delle articolazioni elementari inferiori. Peccato che il pauroso investimento non vi porti alcun vantaggio. Al contrario centrare ostacoli, di qualsiasi tipo essi siano, non farà altro che danneggiare la vostra corsa e rallentare il vostro mezzo. Molto importanti saranno le cariche turbo che, come in ogni gioco di corse arcade che si rispetti, vi consentiranno di dare brusche accelerazioni alla vostra moto jet. Occhio a non esagerare con il gas, comunque, dato che le cariche sono limitate e restare senza non è certo una bella cosa. Va comunque segnala-

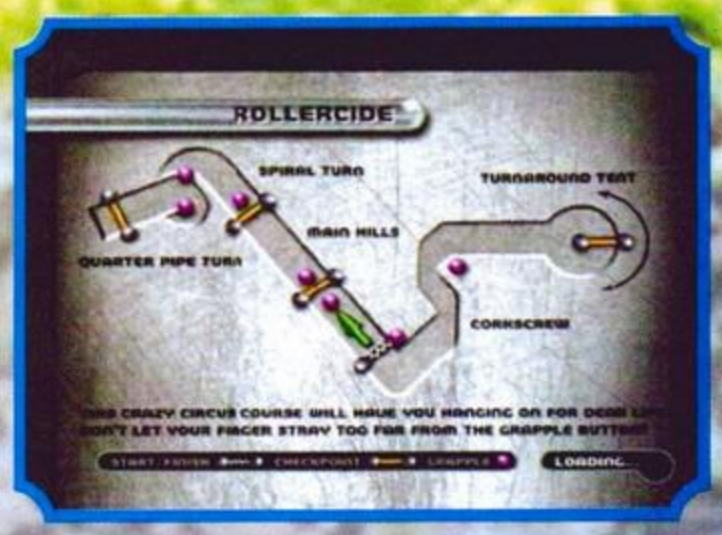
to che, ogni volta che passate sotto il traguardo il turbo si ricarica e si è nuovamente pronti a volare. Eh sì, proprio volare, perché non potrei proprio trovare definizione migliore per i salti che farete a bordo della vostra pseudo moto. Basta una qualsiasi pedana inclinata, una gobbetta o una rampa presa con un pizzico di velocità di troppo (per non parlare dell'azione sul booster proprio in quel frangente) per vedersi sparare in orbita con conseguenze a dir poco drammatiche. Questo aspetto, che inizialmente costituisce un pauroso deterrente ad andare avanti e un incentivo a prendere a calci la console della Sony, con il passare del tempo si rivela invece divertente, anche a fronte di

una familiarizzazione con tutti i vari comandi. Imparando a inclinare il pilota, a dosare il turbo, a effettuare virate strettissime o a usare il "gripple", una sorta di gancio magnetico che in alcuni punti del percorso può essere utilizzato per tenersi in traiettoria. Il particolare design dei tracciati, infatti, li rende davvero vari e pericolosi. Oltre a tratti a doppio senso, in cui i frontali sono all'ordine del secondo, ci sono salite e discese ripidissime, paraboliche dalla pendenza proi-

bitiva, serie di curve e controcurve che farebbero invidia a un percorso di rally e una vera marea di ostacoli più o meno naturali. Ogni tracciato sarà diviso in più parti, ciascuna delimitata da un checkpoint. Lungo le piste sarà anche possibile imbattersi di tanto in tanto in una specie di antenne di energia cui linkarsi tramite quell'effetto di campo magnetico di cui vi parlavo poche righe più in alto. Vi assicuro che sfrecciare in questa sorta di inferno simulato è tutt'altro che semplice e la sensazione di velocità è in generale più che buona.

Per quanto concerne le caratteristiche di gioco vere e proprie, sappiate che il fulcro attorno al quale ruota Jet Rider 2 è il campionato, una competizione prevista sulla lunghezza di dieci piste. La particolarità è che, data l'impostazione decisamente arcade, i tracciati non saranno inizialmente disponibili nella loro totalità, ma il loro numero sarà limitato a tre. Vincendo la prima lega (composta dalle sole tre gare iniziali) otterrete l'accesso a ulteriori tracciati e potrete accedere alla seconda competizione. I piloti disponibili sono dieci, cinque maschietti e cinque femminucce. Ciascuno di loro è dotato di una particolare scheda autobiografica che, oltre che a consentirvi un'immedesimazione migliore, cerca di fare luce su quello che può essere definito lo stile di guida o l'approccio alla gara del pilota. Piloti e pilotesse appartengono a cinque scuderie diverse, ciascuna dotata di differenti mezzi di locomozione. Ciascuna moto jet è contraddistinta, infatti, da tre parametri fondamentali che ne influenzano il comportamento in pista: peso, accelerazione e velocità di punta. Ovviamente peso e accelerazione sono inversamente proporzionali. Il particolare aspetto grafico dei piloti ricorda non poco quello dei super eroi americani dell'ultimissima generazione, tutti muscoli e dinamismo, pur mantenendo una notevole armonia nelle forme generali.

Le modalità di gioco oltre al campionato (è anche possibile personalizzarlo scegliendo solo alcune piste) sono la gara singola e il rally, specialità questa in cui non conta tanto arrivare primi e accumulare i punti, quanto totalizzare dei tempi di gara buoni. La classifica finale, infatti, è tipo Parigi Dakar, con il cronometraggio di ciascuna tappa e un tempo finale complessivo. Non manca nemmeno il gioco a due, supportato mediante split screen verticale la cui resa finale non è che salti più di tanto. La qualità e il dettaglio grafico non sembrano risentirne, ma chi ne fa le spese è fondamentalmente la visibilità. Lo split screen orizzontale schiaccia tutto lo scenario, ma consente di avere sotto controllo l'alternanza delle curve a destra e a sinistra, mentre quello verticale taglia inesorabilmente l'angolo di visuale.



Comunque, nonostante questo difetto, le sfide uno contro uno si sono rivelate tutto sommato divertenti. Ma come mai non ci sono armi in giro?

Stefano "Duspis" Lisi

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	83
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	83

Jet Rider 2 è e vuole essere solamente un arcade, immediato e divertente, dal meccanismo semplice e accattivante. Ci riesce? In parte sì, ma la presenza di qualche ombra mina inesorabilmente il giudizio finale che avrebbe potuto essere certamente più lusinghiero. In ogni caso un gioco discreto.

MICROIDS

LAST REPORT

AVVENTURA

83

GIOCATORI 1

LAST REPORT

UN'AVVENTURA GIALLO-POLIZIESCA A BASE DI INTRIGHI POLITICI, LOTTE DI POTERE, GUERRA DI BANDE E OMICIDI? VA BENE, DATEMI SOLO IL TEMPO DI PRENDERE IL DISTINTIVO

"Pronto Nik?" - "Ciao Alex, dimmi..." - "Hai un problema... Mi ricordo il tuo numero di telefono a memoria!" – "Al, queste cose non dirle neanche per scherzo, ti preeeegoooo". Purtroppo quello che avete appena letto non è un mio incubo ma la cruda e amara realtà: da oggi sono marchiato a sangue, il che significa che dovrò presto salutare il mio bel mignolino (e io che l'ho curato con tanto amore per tutti questi anni...) e sottomettermi alla dura legge del grande Al. Qualcuno si chiederà che male c'è (che c'è di male) ad essere nel database personale del capo redattore in questione... Beh, immaginatevi Alex che vi rincorre per sapere se hai scritto l'articolo che dovevi consegnarli due giorni fa... L'unica speranza è che non abbia dietro l'agendina, che sia sperduto su un monte peruviano dove di guide telefoniche non c'è nemmeno l'ombra e quindi non possa in alcun modo perseguitarvi per telefono...

Mah, lasciamo perdere e affrontiamo la situazione. Qual è il nesso tra le mie disgrazie personali e Last Report? Beh, secondo voi qual è l'articolo in ritardo sulla scadenza? Ma braaaavi! Come avete fatto ad indovinare?

Vi chiamate Daniel Singer, e siete uno dei giornalisti più attivi del notiziario di Canale Z, una delle emittenti televisive più apprezzate e seguite della città. Il vostro lavoro vi permette di condurre una vita abbastanza agiata: casettina open-space dotata di tutti i comfort, macchina di media cilindrata, segretaria personale ecc. ecc. Unica nuvola nell'azzurro orizzonte di Daniel è la recente separazione dalla sua più recente fiamma, tale Sarah, anch'essa inviata di Canale Z.

Ed è proprio da una telefonata della suddetta ragazza che inizieranno i guai veri e propri per il nostro reporter rampante... Già perché, dopo essere stato frettolosamente convocato dalla fanciulla a casa sua, il nostro amico Danny scopre che la poverina nel frattempo ha avuto un ripetuto incidente con alcune pallottole che misteriosamente vagavano impazzite nel suo appartamento

(pensate che sfortuna certa gente....). Distrutto dal dolore, il nostro "inviato speciale" non può fare altro che domandarsi se l'omicidio di Sarah sia in qualche modo collegato alla sua ultima indagine ("Roba che scotta", diceva la poverina prima di morire), o alle imminenti

COMPUNET
END
NEWS
EAGLES CONTRO GIANTS. LA FINALE DI TUTTE FINALI...
Domani è il gran giorno... Stewart "Doc" Hollyday, l'allenatore degli Eagles è più eccitato che mai: "Li faremo a pezzi... Gli insegneremo co'è il vero football". Questa finale si sta trasformando in un violento regolamento di conti. Nel corso della giornata, esclusivamente su Canale Z, vi mostreremo tutti i migliori aspetti della super stagione degli Eagles, e in compagnia del vostro commentatore sportivo preferito Malcom Ant...

elezioni politiche (sembra proprio che fosse questo l'argomento del pezzo). Come avrete sicuramente intuito dalla trama, Last Report è una classica avventura-indagine di

quelle, per intenderci, dove quello che dicono i personaggi svela molto di più che "usare l'oggetto X con l'Y e vedere l'effetto che fa". Tecnicamente LR è strutturato a locazioni fisse (graficamente realizzate con un taglio

molto cinematografico) poco animate, giusto qualche frame quando si compie un'azione, o un'animazione tra una locazione e la successiva. Grazie al puntatore sensibile è possibile compiere le azioni "canoniche" quali, osservare, usare, dare, mentre un tasto del pad richiama l'altrettanto immancabile inventario. Se da queste stringate definizioni avete riconosciuto un sistema di gioco decisamente "comune", non avete sbagliato: Last Report è in tutto e per tutto un'avventura classica e, tra l'altro, fin troppo lineare. Permettetemi di fare un esempio. Dopo aver scoperto la morte di Sarah, saremo chiamati al commissariato a testimoniare: ci verrà chiesto, insomma, quali fossero i rapporti di Daniel con la vittima. Bene, usciti da questo terzo grado uno dice "Ora vediamo se posso andare a casa di Sarah a investigare un po'": mai azione può essere più sbagliata, visto che ci troveremmo di nuovo dal commissario a farci porre le stesse domande! E se per caso tentaste di rispondere che non conoscete assolutamente la povera defunta, vi verrà detto che "Le bugie hanno le gambe corte". Mah, se non è lineare tutto questo...

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

GRAFICA	86
SONORO	84
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	82

Last Report è un'avventura che alterna caratteristiche abbastanza positive a un sistema di gioco abbastanza triste. Se dal punto di vista grafico e sonoro non c'è quasi nulla da recriminare (anzi, il sonoro doppiato in italiano è di buona qualità), per quanto riguarda la giocabilità, e di conseguenza la longevità del titolo, qualche problemuccio esiste. Il fatto che durante tutto il gioco ci si senta sempre prigionieri di una trama che non lascia la minima possibilità di improvvisare è uno di questi fattori: se non trovi l'azione giusta non vai avanti, questo è il succo del discorso. E' un peccato, perché c'erano i presupposti per fare molto meglio, ma tant'è: se siete tra quelli che vivono saltellando tra Derrick e la signora Fletcher, allora date pure uno sguardo a Last Report. Così parlai...

IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

Le Novità Hardware
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

XENIA EDIZIONI

NINTENDO 64

NINTENDO 64

CONSOLLE	L. 299.000
ACC. MEMORY CARD	L. 49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L. 59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN.	L. 49.000
BIO FREAKS	TELEFONARE
BLAST CORP	L. 139.000
BOMBERMAN	L. 99.000
CLAY FIGHTER 63 1/3	L. 149.000
CLOK TOWER	TELEFONARE
DARK RIFT	DISPONIBILE
DIDDYS KONG RACING	L. 129.000
DOOM 64	L. 129.000
DUKE NUKEM 64	TELEFONARE
EXTREME G	L. 149.000
FIFA '98	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 99.000
GOLDEN EYE	L. 119.000
HEXEN	TELEFONARE
INT. SUPER STAR SOCCER 64	L. 149.000
JOHN MADDEN	TELEFONARE
KILLER INSTICT	L. 159.000
YOSHI ISLAND	TELEFONARE
LAMBORGHINI A. C.	L. 149.000
LIVEWORD SOCCER (JAP)	TELEFONARE
MACE THE DARK AGE	L. 169.000
MARIO KART	L. 99.000
MISSIONE IMPOSSIBILE	TELEFONARE
MISTIF MAKERS	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L. 169.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L. 139.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	L. 149.000
NBA PRO 98	TELEFONARE
POWER LEAGUE (USA)	TELEFONARE
REV LIMITS	TELEFONARE
STAR FOX	L. 159.000
STAR WARS + RUMBLE PACK	L. 159.000
STAR WING	TELEFONARE
SUB ZERO (USA)	TELEFONARE
SUPER MARIO 64	L. 99.000
TETRISPHERE	L. 109.000
TOP GEAR RALLY	L. 139.000
TUROK	L. 149.000
VOLANTE + PEDALI	L. 139.000
ULTYRA SOCCER	TELEFONARE
WAVE RACER	L. 99.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L. 139.000
ZELDA	TELEFONARE

Amici del Gioco

CORSO ROMA, 48 • 10024 MONCALIERI

Ordinare è facile:
✔puoi telefonare al 011/606.89.19
✔puoi faxare al 011/606.89.85
✔parli Internhet: E-MAIL:AMICI @ INRETE.IT

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
AIR RACE	L. 89.000
ALUNDRA	TELEFONARE
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLOODY ROAR	L. 85.000
BROKEN SWORD	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE	L. 89.000
CARMAGEDOON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
CASTELVANIA	L. 95.000
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDNES 2	L. 89.000
CONSTRUCTOR	TELEFONARE
CONTRA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT	OFFERTA
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	OFFERTISSIMA
FATAL FURY	L. 79.000
FIFA '98	L. 89.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 89.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
JET RIDER 2	L. 79.000
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MACHWARRIOR 2	L. 65.000
METAL GEAR SOUND	TELEFONARE
MICROMACHINE 3D	L. 92.000
MONKEY HERO	TELEFONARE
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NAMCO MUSEUM V.S.	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 92.000
NINJA	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	TELEFONARE
PANDEMONIUM	L. 79.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PARAPPA THE RAPPA	L. 79.000
PAX CORPUS	L. 89.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RAPID RACER	L. 89.000
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
RIVEN	TELEFONARE
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
ROSCO McQUEEN	TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SIM CITY 2000	L. 65.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLL.	TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 92.000
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED II	L. 85.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER	L. 69.000
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TRASPORT TYCOON	L. 89.000
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
VANDAL HEARTS	L. 79.000
WAR KRAFT 2	L. 69.000
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

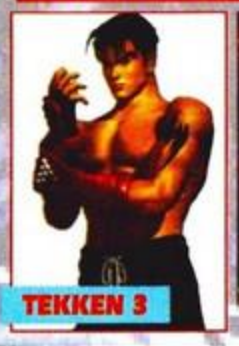
PlayStation

PLATINUM DA L. 42.000

CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER ... **E TANTI ALTRI!**

VASTO ASSORTIMENTO USATO SUPERNINTENDO E MEGADRIVE a partire da L. 39.000

CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI • TELEFONARE



SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE	OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L. 59.000
ACC. JOYPAD	L. 49.000
ATLANTIS	TELEFONARE
BUST A MOVIE 3	TELEFONARE
BUSTER BROS	TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L. 89.000
CRIPT KILLER	TELEFONARE
CROC	L. 99.000
DARKLIGHT CONFLICT	L. 89.000
DRAGON BALL Z 2	TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D	L. 99.000
FIFA '98	L. 92.000
FIGHTING FORCE	L. 99.000
FORMULA KARTS	L. 105.000
HARLEY DAVIDSON	L. 99.000
JURASSIC PARK	TELEFONARE
LAST BRONX	TELEFONARE
LOST WORLD	TELEFONARE
MANX TT	L. 89.000
MARVEL SUPER HEROES	TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L. 99.000
MOUSE OF THE DEAD	TELEFONARE
NASCAR '98	L. 89.000
NBA LIVE 98	L. 92.000
NFL QUOTERB. 98	TELEFONARE
PANDEMONIUM	L. 89.000
QUAKE	L. 99.000
RAYMAN	L. 69.000
REAL BOUT F. F. SPECIAL	TELEFONARE
RESIDENT EVIL	L. 99.000
SEGA TOURIN CAR	L. 105.000
SONIC JAM	TELEFONARE
SONIC R	L. 99.000
SYBDACATE WARS	TELEFONARE
VIRTUA COP 2	L. 69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L. 69.000
VIRTUAL RANCING	L. 59.000
WAR KRAFT 2	L. 89.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L. 69.000
WORLD WIDE SOCCER 98	OFFERTA
X-MEN	L. 59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

ATTENZIONE: I GIOCHI CON IL SIMBOLO (S) VICINO SONO TITOLI NOVITÀ ANCHE PER IL SATURN.

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

REVIEW

SEGA SPORTS

WINTER HEAT

SATURN RULLONE INVERNALE

94

GIOCATORI 1-4

Winter Heat

SEGA SPORTS

PREMESSA

La prova del nove rimane sempre la redazione. Non c'è niente da fare: si possono spendere fiumi di inchiostro, si possono banfare racconti incredibili, si possono mostrare i segni sulle dita, si possono vantare prestazioni da libro dei primati, ma un gioco è degno di essere chiamato tale solo quando supera la prova redazione. In cosa consiste – vi chiederete voi. E' molto semplice – rispondo io. Quando un gioco diventa la prima ragione di vita per tutti i mentecatti redazionali, quando si inizia a consegnare gli articoli in ritardo a causa delle nottate passate davanti al monitor a giocare, quando è necessario chiudere la porta della sala computer per non far sentire urla e imprecazioni negli uffici che contano, quando Alex è costretto a strappare le colonne vertebrali per farne omini appendiabiti... ebbene, quando tutti questi eventi vengono a coincidere ci si trova nella condizione di "capolavoro manifesto" e più o meno tutti noi bambini ci accaniamo come dei matti per strappare il record e il punteggio migliore. E' successo con MicroMachines V3, con Super Puzzle Fighter Turbo e adesso sta avvenendo di nuovo con questo splendido Winter Heat. Questo fatto dovrebbe già dirla tutta sullo spessore del gioco della Sega Sports, ma dato che sono buono e che, nonostante sia ormai tardi e nonostante io abbia da poco terminato la maratona dello speciale dei giochi di calcio, dietro di me Raffo e Mao stanno iniziando a giocarsi Coca Cola e panini sulle singole prove, penso sia meglio spendere qualche tonnellata di caratteri in più per descrivervi questo incredibile titolone e sbrigarmi a entrare nel vivo della sfida. Sapete com'è, no? Ho sete e gradirei molto una bibita gasata di colore scuro...

IL GIOCO

Winter Heat rientra nella famiglia dei giochi multievento che tanto successo ebbero in passato, a partire da un certo Daley Thompson Decathlon, uscito nei bar e nelle sale giochi di tutto il mondo circa quindici anni fa. Qualsiasi macchina da gioco può vantare nel suo paniere almeno un titolo appartenente a questa affascinante categoria e non a caso i vari Summer Games, Hyper Olympics et similia da sempre raccolgono i più alti indici di gradimento presso il grande pubblico. La ragione di tanto successo è principalmente dovuta alla loro caratteristica intrinseca di porre l'uno contro l'altro in sfide all'ultimo sangue, anche se del prezioso plasma in realtà non se ne vede nemmeno una goccia. Sulla piattaforma della Sega questo genere di giochi non è certo una novità e solo pochi mesi or sono fu pubblicato quello che a tutti gli effetti

può essere considerato il papà di Winter Heat. Si trattava di Athlete Kings, una specie di olimpiade di atletica, in cui ci si scon-

trava in gare entusiasmanti quali lancio del giavellotto, salto in lungo, cento metri ecc. ecc. L'impatto grafico, l'elevata giocabilità, la splendida realizzazione tecnica ne fecero subito un grande successo e ancora ricordo qualche seratina passata con Mao, Nikazzi e Alex a smanettare sui pad come dei pazzi.

Adesso, in epoca di olimpiadi invernali, ecco arrivare la controparte innevata. Non credíate che gli sport del circo bianco siano me-

no intriganti e affascinanti di quelli sulla pista di tartan, in quanto basterà una partita per rendersi conto di come ci si diverta da matti e smettere di giocare sarà impossibile, specialmente se si dispone di qualche amico da sfidare. Quello che vi si chiede in una partita a Winter Heat è un'incredibile resistenza alla fatica e una notevole capacità di smanettare sul joypad (voce del verbo smanettare: premere furiosamente e in rapida successione i tasti del suddetto dispo-

sitivo di input). E' possibile configurare diverse combinazioni di tasti, in modo che chiunque possa essere in grado di utilizzare il pad nella maniera più comoda. Le modalità di gioco sono diverse, anche se tutte so-

no all'ombra dell'olimpiade vera e propria. Vi segnalo, comunque anche la sfida sul singolo evento e la possibilità di customizzare il campionato inserendo solamente le prove desiderate. Esiste anche una modalità di gioco arcade, in cui sfiderete gli altri atleti e l'imperativo sarà sempre quello di qualificarsi nelle singole gare con un certo punteg-

gio. I punti in ogni disciplina si acquisiscono in maniera differente. Generalmente il tem-

po la fa da padrone, ma esistono alcune specialità (come le figure acrobatiche o il

salto dal trampolino) in cui conta anche lo stile e, accanto al cronometro, appare anche un indicatore percentuale che evidenzia

la qualità dell'esercizio svolto. Gli atleti tra cui scegliere il proprio campione sono una

decina e sono tutti molto ben caratterizzati, sia fisicamente che psicologicamente, tanto

che si potrebbe anche scrivere un box a essi dedicato, nemmeno si cercasse dei protagonisti di un picchiaduro. Inoltre i personaggi sono divisi in base alla specialità in cui eccellono. In tal senso si potrà giocare con atleti specializzati nelle discipline nordiche, con sciatori provetti o con perfetti polivalenti, oltre ovviamente a quelli di bravura generale. Gli eventi in cui scenderanno sono undici, ma di questo vi parlerò nel prossimo capitolo.

GLI EVENTI

Le gare in cui vi potrete cimentare giocando a Winter Heat sono ben undici e sono così varie e differenti le une dalle altre da rappresentare sempre una sfida nuova e interessante. Vediamo a quali eventi andrete incontro giocando con questo piccolo grande capolavoro.

Speed skiing (velocità): è una corsa folle sugli sci, lanciati lungo un pendio in posizione aerodinamica con tanto di casco a siluro in testa. L'imperativo è smanettare furiosamente sui tasti del pad e cercare di non mollare fino alla fine. Undici o

(Ruffo).

Downhill (discesa libera): altra prova da maneggiare con cura. Non vi preoccupate però di dover scendere giù a rotta di collo. Il tempo impiegato per percorrere il tracciato è importante, ma è altrettanto importante la precisione con la quale affronterete le porte. Una volta superata una porta, infatti, non potrete più tornare indietro.

Slalom: ecco una disciplina che richiede nervi saldi e tiratissimi da fare assolutamente invidia ai apnea. Record redazionale: 57.788 (SS, caporeda di TGM).

Ski jumping (salto dal trampolino): non guardate giù e lasciatevi scivolare lungo il piano inclinato fino a raggiungere una velocità di punta da antologia (lo smanettamento furioso è d'obbligo). Prima dello stacco dal trampolino si pigia il tasto action per dare la gradazione del salto (ottimale è 30). In volo pregate e preparatevi a pigiare nuovamente il tasto action prima di atterrare. Record redazionale: 149.850

medaglie d'oro a Nagano, il bob a due è tuttavia esaltante, anche se non particolarmente ostico. Fondamentale è la partenza e azzeccare il tempo giusto per lo scatto da fermo. Record redazionale: 41.47 (Duspa).

- **Speed Skating (velocità su pattini): assolutamente spettacolare ed esaltante, la gara di velocità è incontrata sullo snervante smanettamento selvaggio e sul controllo in curva. In questo frangente, infatti, è opportuno rallentare lo smanettio e dosarlo in modo costante per mantenere la velocità entro un intervallo prefissato. Record redazionale: 34.98 (Duspa).**
- **Snowboard: una disciplina giovane e divertente è in realtà una delle prove più difficili a causa dell'incredibile alternanza di porte e di paletti da superare. Valgono le stesse indicazioni della discesa libera, con ancor più attenzione agli errori in quanto riguadagnare velocità è difficile. Record redazionale: 53,94 (Duspa).**
- **Cross Country (sci da fondo): l'ultima prova, come vuole la tradizione, è sempre la più dura e anche Winter Heat rispetta la regola. Il Cross Country è una prova di resistenza e di costanza, in cui occorre smanettare non furiosamente, cercando di risparmiare le energie. Record redazionale: 5.02.05 (Raffo).**

- **Record globale: 13513 (Duspa)**

SSALUUUTO

A questo punto credo sia arrivato il momento di trarre le somme e di passare alla pagella finale. Dunque, Winter Heat è a mio avviso uno dei migliori titoli attualmente in circolazione per Saturn e sicuramente il più divertente di tutti i giochi dedicati alle olimpiadi invernali che tanto hanno spopolato in questo periodo. I tanto decantati titoli per Playstation o per PC non ce la fanno a primeggiare e lì dove gli altri hanno fallito, Winter Heat è riuscito a emergere. La giocabilità è esplosiva, la veste grafica di prim'ordine e il sonoro, tanto per utilizzare una parola ormai inflazionata tra le mura di via Cassiodoro, smeagol. Se avete qualche amico (ne basta anche uno solo) da sfidare, Winter Heat diventa un titolo eccezionale e dalla longevità pressoché infinita. Giocare da soli è divertente, ma alla lunga si perde un po' di mordente. Un altro piccolo appunto lo devo muovere alla gestione di un paio di competizioni, nelle quali se i partecipanti non sono perfettamente simili come prestazioni, il più debole rischia di uscire dallo schermo e di finire penosamente perché impossibilitato a seguire il proprio avversario. Questo il caso dello Slalom e, per certi versi, dello Speed Skating. Si tratta comunque di note marginali e se amate i giochi sportivi in cui basta che l'hoi spor si collassi su un tasto allegro, vi fa comunque segnalare come il gioco sia tutt'altro che semplice e possa mostrare interessanti note quando gli atleti non faranno quello che vuole il computer (capiterà spesso, dunque non ci sono inconvenienti e controindicazioni se non il fatto che alla fine di ogni partita vi ritroverete tutti sudati e anelanti.

Stefano "Lecordman" Lai

SATURN

GRAFICA	94
SONORO	90
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	92

Assolutamente imperdibile per tutti gli appassionati di giochi multievento, assolutamente irrinunciabile per tutti i possessori di Saturn, assolutamente indicato per tutti quelli che adorano sudare davanti a un monitor che non sia lo schermo di una macchina UV-A. Graficamente superbo, giocabile fino al midollo e divertente, dannatamente divertente.

VR SPORTS POWERBOAT Racing™

Software ©1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 Promethean Design. All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference Is Real and VR Sports Powerboat Racing logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Licensed and published by Halifax SpA. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Sfreccia a bordo di potentissimi motoscafi nella competizione più pazza del mondo!

- Decine di percorsi acquatici ambientati tra canyon, castelli francesi, paludi della Florida, le distese innevate artiche o il porto di New York...
- Diversi motoscafi su cui correre ognuno con caratteristiche diverse.
- Possibilità di giocare in quattro sullo stesso PC grazie all'opzione split-screen multigiocatore.
- Due differenti classi di imbarcazioni: catamarani e monoscocca
- Grande longevità, grazie alle numerosissime variabili di gioco.
- Grafica in modalità VGA e SVGA, con supporto per schede acceleratrici 3D
- Supporto per periferiche di gioco con force-feedback.

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 166 MHz
- 32 MB di RAM
- Windows® 95
- Scheda grafica SVGA 2 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit

VR SPORTS

PlayStation

PC CD

MANUALE IN ITALIANO

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

www.halifax.it

FUNSOFT

POWER BOAT RACING

CORSA DI MOTOSCAFI

82

GIOCATORI 1

VR SPORTS POWERBOAT Racing

Questo è sicuramente il più strano gioco di macchine che abbia mai visto.

E' una giornata come tante altre, e come tante altre, non ho voglia nemmeno di sbadigliare; comunque sono un professionista, e come tale mi ribello alla mia pigrissima indole e mi faccio 'sto sbattimento di andarmene in redazione. Entro e vedo che negli occhi di Mirko brilla la stessa luce di Raffo, quella luce che esprime pigrizia assoluta, pigrizia come stile di vita, quella malattia che a letto fa tremare dal freddo perché non si ha la voglia di tirarsi su le coperte, oppure che fa litigare con la guardia della metropolitana perché non vuole cambiare la direzione delle scale mobili verso il basso, o che... insomma, ci siamo capiti. Ebbene, arrivo in redazione e Mirko muovendo un sopracciglio mi dice: "..."; ho capito Mirko, penso io, e mi lascio andare sulla più vicina sedia con le rotelle, attendendo l'arrivo di Marco che doveva dirmi dove potevo trovare questo Power Boat; dopo un'ora e mezza arriva Marco, anche lui è malato come noi, se non peggio, ma quasi sempre ha la forza di imbufalirsi quando gli si chiede di fare uno sforzo (forse per lui una speranza c'è ancora). Gli faccio la mia richiesta dopo averlo guardato negli occhi per dieci minuti, sperando che lo capisse senza dover parlare, ma niente, allora mi esprimo e lui niente; sadico essere, mi vuole far ripetere l'immane sforzo, ma sono un professionista, e mi ripeto; Marco apprezza la forza d'animo e me lo consegna, e anzi, fa di più, lo inserisce direttamente nel PlayStation e lo accende. Guardo lo schermo con aria ebete per qualche minuto, dopodiché il computer s'incavola e fa partire il demo. Finalmente posso cominciare a guardare il gioco, e devo dire che complessivamente non mi ha particolarmente impressionato; anzi, fin dalle prime immagini ho capito che c'era qualcosa che non funzionava; a parte l'insolita carrozzeria delle vetture, che così non si sono mai viste neanche nei più avveniristici film di fantascienza (tutt'al più potrebbero sembrare dei motoscafi), come possono i programmatori aver tralasciato elementi grafici importanti come

le ruote (non ci sono, sotto la vettura è tutto piatto) e per di più mettendo al posto della marmitta uno strano arnese formato da tre pale, nemmeno fosse l'elica di qualche mezzo marino... mah.
Ma poi anche tutto il resto non funziona, la polvere che le macchine sollevano nel loro passaggio sembra acqua (e fatta maluccio, poi), per non parlare della trasparenza della strada, talmente marcata, che su di essa si riflettono i margini... beh, a essere pignoli, e io a volte lo sono, i margini che si riflettono sulla strada sono delle semplici texture fisse che spesso non c'entrano nulla con il fondale.
Tornando un attimo a quello che di solito dico a metà recensione, avrai la possibilità di scegliere tra ben otto vetture, tutte ovviamente senza ruote, ma fortunatamente tutte con le loro brave caratteristiche individuali di velocità, accelerazione e maneggevolezza; i circuiti a disposizione sono nove più uno segreto che da questo momento non lo è più, che ti vedranno visitatore delle più svariate nazioni come il Giappone, la Russia, l'Inghilterra, le Miniere (ops)...
La competizione si svolge come una canonicissima gara tra auto, e cioè ci sarà una partenza e un arrivo; i tracciati sono ad anello, quindi dovrai fare un determinato numero di giri per terminare la sessione. Interessante caratteristica dei circuiti è che, a partire da un determinato giro - in modo da rendere più varia la corsa - il fondale si sposterà occludendo la pista per lasciare via libera verso un altro pertugio, e quindi verso una zona sconosciuta della pista stessa.
Le categorie disponibili sono tre e troviamo, in ordine di potenza crescente: Hinnoh, Pike e Barracuda; mi sembra quasi superfluo dire che più crescerà la potenza dei mezzi e più difficile sarà controllarli... ma anche più divertente sarà farli cozzare tra di loro.
Uhm, altre caratteristiche generali... Ah sì, nella schermata delle opzioni avrai la possibilità di scegliere tra diverse modalità di gioco, e cioè: il solito, caro, vecchio campionato, la modalità arcade, shootout, time trial, challenge e la pratica; fai bene attenzione che certe modalità, come challenge o campionato, non potrai selezionarle da subito, ma dovrai attivarle con dei particolari codici che ti verranno dati a mano a mano che ti cimenterai nella modalità arcade (E Poi Stop).
Tornando alla già accennata grafica, il mio parere è che sia stato fatto un lavoro davvero troppo approssimativo per poter essere paragonato agli altri prodotti decenti per PlayStation; al limite gli scenari potrebbero anche passare: spesso non c'entrano niente con la nazione che dovrebbero rappresentare, ma se non altro sono colorati e caratteristici; ma cavolo, quando vedo un lense flare che, invece di dare l'idea dei raggi del sole, mi da l'idea del cerchi neri che si vedono dopo aver preso un cartone in un occhio... o il riflesso sull'acqua che, d'accordo nessuno pretende sia calcolato in tempo reale, ma quantomeno che rifletta il fondale che dovrebbe riprodurre, invece niente, già nella prima pista capita di passare sotto a un ponte e di vedere riflessi dei palazzi, o di passare a fianco alla Statua della Libertà e vedere delle case... non ci siamo – un dubbio sorge però repentino: che sia colpa ella versione pre-produzione che ci è stata data per l'articolo? Speriamo... La giocabilità se la cava grazie all'immediatezza del sistema di controllo, che però si può leggere anche come povertà dei comandi, è infatti sufficiente premere l'acceleratore e la barca va (e finché va, lasciamola andare); e non ti preoccupare se vai a sbattere contro i bordi, la perdita di velocità sarà irrisoria e la prima posizione, comunque, difficilmente sarà compromessa.
Tiriamo le somme? Bene: il gioco è troppo facile, tecnicamente è scarso, la voglia di vedere le piste nuove c'è ma dura poco, i motoscafi alla fine sono tutti uguali, e anche se è l'unico gioco del genere disponibile (quindi il migliore), mi sa che faresti meglio a ponderarne accuratamente l'acquisto.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	80
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	84

E' raro che un gioco di corsa (di qualsiasi genere esso sia) non mi piaccia a priori, ma quando i difetti tecnici sono così palesi, non si può certo chiudere un occhio. La giocabilità nel complesso potrebbe anche passare, ma il fatto che il motoscafo si ribalti quando il computer lo decide e non per errori personali, non fa altro che far riflettere molto sullo scarso impegno dei programmatori verso questo progetto.

REVIEW

CAPCOM

X-Men: Children of the Atom

Dagli ai mutanti

84

GIOCATORI: 1 o 2

X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM

Benvenuti alla 1.486ª puntata di: Cattivi alla Conquista del Mondo. Ospite di oggi, Magneto (ma non era diventato buono?)!

Prendere in giro i fumetti Marvel è fin troppo facile: un po' come sparare alla Croce Rossa (non che abbia mai provato, ma sembra che sia una cosa molto semplice da fare). Un branco di bambocci in costume da bagno, con poteri improbabili guadagnati in modo ancora più improbabile, contro degli improbabilissimi aspiranti signori di mondo. Personalmente sono riuscito a disintossicarmi da questi fumetti ormai

da un paio d'anni, ma ancora gli armadi di casa mia traboccano di X-Men e Spiderman, quindi penso di avere sufficiente "cultura" in materia.

Il fatto che questi personaggi abbiano invaso, a più riprese, il mondo dei computer e delle console non stupisce nessuno. Le storie che vengono narrate negli albi a fumetti, in realtà, raramente superano per spessore un qualsiasi picchiaduro, e in fondo proprio

a questo si riducono: avete mai notato come i supereroi buoni, ogni volta che si incontrano, debbano picchiarsi prima di fare amicizia? Non è cattiveria, è che ce l'hanno nel sangue, non sanno comportarsi in altro modo.

Un picchiaduro ispirato ai personaggi Marvel, dunque, non può mancare: è la sintesi perfetta di due mondi. Quello che preoccupa, come al solito, è la qualità dei risultati, e bisogna dire che anni di conversioni (anche quelle dai fumetti) ci hanno insegnato a temere il peggio. Ricordo con terrore alcune versioni videoludiche di supereroi davvero raccapriccianti, non tanto – o non solo – per la qualità del gioco, quanto per la mancanza di qualsiasi attinenza con i personaggi originali.

Almeno da questo punto di vista, bisogna

ammettere che X-Men: Children of the Atom non delude: i personaggi principali della saga mutante ci sono e, bene o male, fanno esattamente quello che hanno fatto per anni nelle pagine dei fumetti: Wolverine sfoggia dei bellissimi artigli (incredibile: si sono accorti che ha perso l'adamantio un paio di anni fa e si sono aggiornati!), Psylocke attacca con i propri colpi mentali, Ciclope lancia raggi di energia dagli occhi, Iceman si diverte con il ghiaccio e così via.
Dal punto di vista del gioco vero e proprio, su un piano più tecnico, effettivamente questi X-Men sembrano un po' datati. Un gioco simile ai tempi di Street Fighter II avrebbe riscosso un successo non indifferente, ma sembra che qualcuno si sia dimenticato di avvisare la Capcom delle potenzialità del Playstation (eppure dovrebbe ben conoscerle), nonché del livello degli attuali picchiaduro. La grafica è sicuramente buona, molto da fumetto, ma il tempo dei giochi bidimensionali è passato. Si potrebbe obiettare che questa raffigurazione meglio si adatta a personaggi tratti dai fumetti (quindi bidimensionali per necessità), ma questo non giustifica il numero limitato di mosse a disposizione e la lentezza dei combattimenti.

Resta un buon gioco per gli appassionati, che una volta tanto non vedranno i propri beniamini completamente stravolti, in attesa che Tekken 3 faccia la propria magica apparizione.

Andrea Fattori

PLAYSTATION

GRAFICA	90
SONORO	87
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	82

Un titolo ben fatto, con personaggi caratterizzati secondo i canoni del fumetto a cui è ispirato il gioco. La grafica è appunto fumettosa, mentre il sonoro fa il proprio dovere e basta. Divertente quanto basta, ma soffre del complesso delle due dimensioni, visto che ormai i picchiaduro in questo stile non sono più molto popolari. Divertente in due (amici, non dimensioni). Carino, ma a mio avviso superato.

E TU CHI SARESTI?

Tanto per rinfrescare la memoria ai meno esperti, ecco un rapido "Chi è chi" degli eroi del gioco.
Ciclope (Cyclops): leader storico degli X-Men (almeno per quanto riguarda il campo di battaglia), Ciclope – alias Scott Summers – è una delle persone più noiose che il mondo Marvel conosca. Tutti ancora si chiedono cosa abbia visto in lui Jean-Grey, una delle più belle supereroine Marvel, attualmente sua moglie. Ciclope ha avuto un unico figlio, dal clone di Jean-Grey, che è stata rapito e portato nel futuro, salvo poi tornare in tre differenti versioni: l'anziano Cable (più vecchio del padre), il giovane X-Man e il crudele Stryfe. Avete già mal di testa? Ecco perché ho smesso di leggere questi fumetti...
Wolverine: alter-ego di Alex, questo ammasso di peli e muscoli è sicuramente tra gli eroi più amati dal pubblico. Cinico, pronto a uccidere in caso di necessità, sempre ai limiti della propria umanità, Wolverine ne ha passate di tutti i colori (anche secondo i canoni Marvel); tra impianti di memoria, rivestimenti in alluminio e un passato da agente speciale, non c'è da stupirsi che ultimamente abbia iniziato a ululare alla luna.
Tempesta (Storm): Cresciuta come ladruncola per le vie del Cairo, Tempesta possiede la capacità di controllare gli elementi atmosferici. La reale portata dei suoi poteri, come accade molto spesso in questi fumetti, è assolutamente ignota.
Psylocke: Ma avete visto il costume che indossa? Perché una donna in lotta contro pericolosi supercriminali dovrebbe vestirsi così? Per distrarli? La bella Psylocke, che in quanto a storia vissuta non ha niente da invidiare a Wolvie, unisce elevate capacità telepatiche a un addestramento da ninja, che la rendono davvero pericolosa.
Iceman: Per anni è stato il personaggio più inutile e debole del gruppo, assolutamente incapace di utilizzare al meglio i propri poteri. Soltanto quando la Regina Bianca ha preso possesso del suo corpo ha imparato a sfruttare fino in fondo il controllo del ghiaccio, e ora può essere un avversario davvero temibile.
Colosso (Colossus): Russo, innamorato di Kitty Pride e corazzatissimo. Colosso è il classico gigante dalla forza incontenibile, ma sotto lo spesso strato di metallo batte il cuore di un artista.

IL COMBATTIMENTO DIVENTA 3D

STREET FIGHTER plus α

- 23 personaggi
- nuove super combo speciali
- una miriade di opzioni, tra cui: expert, survival, watch, team battle, time attack.

Virgin INTERactive

CAPCOM

Distribuito da:
Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc
Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

PlayStation

REVIEW

FUNSOFT

VMX RACING

CORSA DI MOTO

85

GIOCATORI 1/2

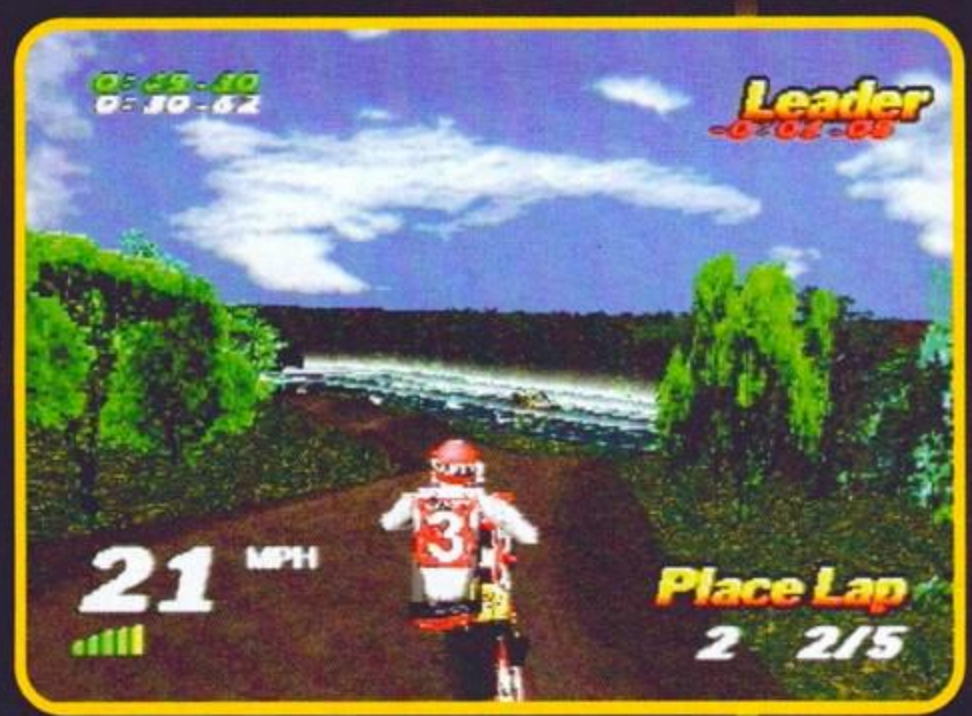
VMX RACING

Addolorato, Bongermino, Asiani, Biumi, Diaferia... quattro! E si batte!

Spesse volte mi viene chiesto come faccio ad essere così scemo, e io sinceramente non so mai rispondere; dopotutto non ho avuto particolari traumi infantili, anzi, i miei genitori hanno sempre fatto in modo che corressi meno rischi possibili; per questo, ad esempio, per non rischiare che cadessi dal seggiolone, mi davano da mangiare per terra, e per evitare che mi bucassi una guancia con la forchetta, fino all'età di otto anni mi diedero da mangiare nella ciotola del cane (con grande gaudio del cane, che puntualmente tentava di sbranarmi). Anche crescendo, comunque, i miei hanno sempre cercato di proteggermi dai pericoli del mondo esterno, con il difetto, però, di non rendersi conto che col passare degli anni cambiavo aspetto, diventavo più mascolino, più bello, più forte, più simpatico, più attraente, più carismatico; quindi prova a immaginare la vergogna che provavo quando, la mattina, mia madre mi accompagnava a scuola col guinzaglio e fischiettava per chiamarmi quando uscivo... per non parlare delle imbarazzantissime uscite per andare a fare la pipì contro gli alberi o le ruote dei vicini antipatici.

Dopo più di vent'anni, però, i miei sembrano

aver capito che la società non può più nuocermi e quindi mi concedono un po' più di tempo libero, nel quale posso venire in redazione a scrivere o a fare il fermacarte.
Ed è proprio nella mia ultima ora d'aria che ho visto VMX (ma non era BMX?) Racing, un gioco un sacco coinvolgente, che ti vedrà alla guida di un'allegra moto da cross.
Se non erro questo è primo gioco per PlayStation interamente ambientato nel terroso mondo del Cross, se si fa eccezione per Motoracer, che però permetteva di guidare sia le moto da strada che da Cross.
L'intento di VMX Racing è quello di ricreare le emozioni che provano i grandi campioni dello spettacolare sport americano, e in parte sicuramente ci sono riusciti... perché in parte? Boh, e io cosa centro? Ma sì, ma sì, lo dico, ma dopo O.K.? Andiamo per ordine che altrimenti mi incasino le idee e poi divago.
Come detto, l'allegro giochino ti vedrà alla guida di una moto da cross dalla potenza variabile (selezionabile nelle opzioni) di 125 o 250 cc; ovviamente la seconda sarà dotata di maggiore potenza ma anche di minore manovrabilità... in sostanza è questo il livello di difficoltà del gioco; una volta scelta la categoria di appartenenza, giungerà il momento di scegliere se partecipare alla gara singola, al campionato o al doppio (espressione semi-gergale, atta a definire la possibilità di giocare contro un altro essere umano in modalità split screen... il doppio, appunto). I circuiti a disposizione sono sei, tutti non particolarmente difficili da affrontare ma nel complesso abbastanza ben strutturati.
Se opterai per disputare il campionato, ti divertirai un sacco, farai molte amicizie e la vita ti sorriderà; se al contrario deciderai per la gara singola, il tuo destino non potrà che essere mesto... questione di scelte.



Ma calma, non è mica finita qui la storia, anzi, cavolo, c'è molto di più; infatti, non solo potrai scegliere la categoria di appartenenza delle moto, ma potrai anche (incredibile davvero) scegliere il team preferito tra ben quattro blasonatissime squadre disponibili... inutile dire (oh yeah) che ogni bellissima squadra avrà la sua carinissima moto differente dalle altre; chi ce l'avrà più veloce, ma con meno ripresa e meno tenuta, chi più veloce, con più ripresa e più tenuta, chi non avrà niente, e chi non avrà nemmeno la moto; insomma, un gioco all'insegna del divertimento tutto matto!

Va beh, adesso basta fare i cretini e parliamo di cose serie: chi ha mangiato la marmellata? Chi lo sa? Ma il Bassotto Poliziotto scoprirà la verità... me lo compri papà? Sì. Ehm, ecco che parto con la parte tecnica e la spiegazione di tutto quello che mi sono dimenticato di dire fin d'ora (fa effetto neh?). Bene, allora, partiamo col mio parere personale che fa tendenza: secondo me questo gioco non si può certo dire che sia eccezionale; ecco, detto questo, vediamo anche il perché di un'affermazione tanto cruda (come il prosciutto... troppo simpatico): innanzitutto tecnicamente è piuttosto scrauso; lo scrolling potrebbe anche passare, ma il bad clipping in alcune piste è talmente marcato (vedi quelle negli stadi) che non sembra nemmeno vero. I frame di animazione per gli sprite sono pochissimi e mal fatti, pensa, nelle curve a bassa velocità o particolarmente strette, il citrullo sul mezzo non fa nemmeno lo sforzo di mettere il giù il piedino (si sporca la scarpina nuova, gugi gugi), ma prosegue come se andasse a ottanta all'ora come su un rettilineo; per non parlare di quando cade, che va beh, vola giù non appena esce di un millimetro fuori dal tracciato terroso (in sostanza si ribalta quando va sull'erba... ovvio), ma in qualsiasi modo di impasti, cade sempre allo stesso modo... chessò, alla Funsoft potevano almeno farne un paio di cadute diverse, giusto per farmi contento, e invece niente.

Per quanto riguarda la difficoltà di gioco, diciamo che si può dire sia ben calibrata, ma nel complesso è onestamente troppo facile; alla fine ti ritroverai (anche per la categoria più impegnativa) a rivaleggiare esclusivamente con il pilota in seconda posizione, mentre gli altri, dopo un minimo di pratica, non li vedrai più.

Ecco, in un gioco tanto facile, sei piste mi sembrano onestamente un po' pochine; ma un gioco non è mai (o quasi) sempre tutto nero o tutto bianco, e anche questo non fa eccezione; in tutta obiettività, infatti, non posso dire di non essermi divertito a saltare come un tarantolato in giro per il circuito o di non aver avuto momenti di esaltazione nello sbattere fuori dalla pista i miei avversari; certo, grazie a particolari combinazioni di tasti, si possono compiere delle spettacolari evoluzioni in volo (cosa buona), ma non vengono assegnati punti per queste, né tantomeno se ne trae un qualsiasi beneficio... sono in sostanza totalmente fine a se stesse (cosa cattiva).

Le musiche sono piuttosto carine (molto heavy, ma carine... almeno per gli amanti del genere), e gli effetti sono fastidiosi e poco vari.

E' un gioco da comprare questo? Beh, di titoli analoghi in circolazione non ce ne sono, il controllo del mezzo alla fine della fiera è intuitivo e agevole, diciamo che è giochino di corse bruttino ma divertente, che però aveva velleità di simulare la realtà e in questo toppa di sicuro.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	82
SONORO	88
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	86

Non si può certo dire che i giochi di moto abbondino per PlayStation, così come non si può dire che questo sia un gioco totalmente malvagio; certo è che poteva essere decisamente migliore. Chissà forse sarebbe bastato aggiungere una classifica coi punteggi ottenuti nelle evoluzioni per tappare i buchi che si vengono a formare quando si è primi con un distacco mostruoso sugli avversari, ma parlare di cose mancanti lascia sempre il tempo che trova, specie quando si parla di un prodotto per console.

REVIEW

THQ

WCW VS nWo

SIMULAZIONE DI WRESTLING

90

GIOCATORI 1/4

WCW VS nWo

CAVOLO, SONO FREGATO, NON HO PIÙ VIA DI SCAMPO, ANZI... DI CALAMARO.

Eh quanta violenza nel mondo, tutti che si picchiano, tutti che si maltrattano, tutti che si mancano di rispetto reciprocamente... come sarebbe bello un mondo in cui tutti si volessero bene, in cui la mattina si decidesse di andare a raccogliere margherite da regalare a chi si vuole.
E invece niente, lo scopo dell'umanità sembra essere solo quello di fare del male al prossimo; proprio in questo clima di ostilità reciproca saltano fuori giochi scaturiti dalla malata mente del diavolo come questo, che fa covare subliminalmente la violenza verso il prossimo. Questo WCW VS hWO ne è la prova lampante, non solo infatti simula uno degli sport più violenti del mondo, in cui gli atleti si fanno veramente male solo per deliziare il pubblico ma, come era logico pensare, chi si cimenta in questo infernale prodotto viene preso (come se fosse ipnotizzato) da una smania di ledere la persona altrui; per esempio, in redazione Marco e Mirko non appena hanno smesso di giocarci, si sono alzati guardando fissi nel vuoto, poi Marco ha detto a TMB: "Ti faccio vedere come ho imparato bene dal giochino" e gli ha tirato un pugno in bocca; Mirko, da canto suo, ha messo una mano vicino all'orecchio come per ascoltare le grida incitanti della folla (che naturalmente non esisteva) e subito dopo gli ha tirato una testata nella schiena... è veramente incredibile. Per non parlare di Nikazzi, che essendo la persona più impressionabile in redazione, e quindi anche la più suggestionabile, si è messo a correre in giro per la reda gridando: "Bisogna aggiornare il sito!", è sceso giù in stra-

da e ha rubato la sporta alla prima signora anziana che ha visto, povero Nik.
Ecco, questo è quello che è successo in ufficio da me, dove lavorano professionisti che vedono decine di giochi al mese, figuriamoci quello che può fare un titolo del genere sulle fragili menti dei piccoli acquirenti di questo gioco... e poi ci lamentiamo quando troviamo dei simpatici pargoli che prendono a scarpate le tartarughe del loro giardino o che si mangiano i bruchi pelosi che trovano tra le foglie degli alberi.
Tecnicamente non è affatto male, anzi, senza ombra di dubbio è il miglior prodotto del genere programmato fino a oggi; le animazioni sono eccellenti, infatti ogni personaggio è dotato dei suoi gesti caratteristici, che tira fuori non appena compie una mossa spettacolare o soffre sotto la presa dell'avversario. La presenza inoltre di qualche vero e proprio mito del wrestling come Hulk Hogan o Rick Flair, lo rendono immediatamente un gioco piuttosto appetibile. Oltre alle animazioni dei personaggi, la cura globale del prodotto si nota fin dalle prime schermate delle opzioni, che riprendono abbastanza fedelmente quelle di presentazione dei personaggi della WWF (che naturalmente sta per World Wrestling Federation), con tanto di presentazione del personaggio inserito, a seconda del suo modo di presentarsi al pubblico, in appositi gruppi che si dividono in buoni, cattivi, indipendenti e barboni.
I combattenti disponibili sono piuttosto numerosi, e già all'inizio potrai scegliere il tuo paladino tra ben trentasette mastodonti; a mano a mano che terminerai i campionati ne salteranno fuori altri, fino a raggiungere la ragguardevole (e forse ineguagliata) cifra di quaranta e passa lottatori... non male eh? Non male no, soprattutto se si considera che, come ho già detto, ognuno di questi avrà i suoi comportamenti e le sue mosse diverse dagli altri.
La quantità di campionati possibili è terribilmente corposa: potrai infatti scegliere di fare la classica esibizione, il combattimento a quattro, il campionato, la lega e addirittura l'ammasso di carne, consistente, in sostanza, in una maxirissa che impiegherà numerosi atleti da te selezionati.
Insomma, credimi se ti dico che, anche grazie a un sonoro non eccelso, ma sicuramente d'ambientazione, crederai in certi momenti di stare a guardare un incontro in TV... manca soltanto il mitico commento di Dan Peterson.
L'unico aspetto che mi ha lasciato un po' perplesso, è la mancanza di una vera e propria necessità di compiere delle combinazioni complesse di tasti per nuocere all'avversario; premendo i tasti a caso, infatti, non di rado ti capiterà di eseguire delle combinazioni estremamente coreografiche e altrettanto distruttive; in sostanza, non sarà necessario imparare alla perfezione tutte le mosse possibili e immaginabili per vincere un incontro e spesso otterrai risultati più efficaci usando semplicemente il calcio o il pugno.
A parte questo, **WCW VS hWO** è senza dubbio la simulazione di wrestling più fedele che mi sia mai capitato di vedere, tutto sta nella vostra passione per questo sport...

Raffaele Sogni

NINTENDO 64

GRAFICA	91
SONORO	89
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	95

A memoria d'uomo non c'è stato un gioco sul wrestling in grado di essere considerato decoroso; questo, però, si eleva nettamente sulle decine di picchiaduro del genere usciti in questi anni.
Senza dubbio è un gioco che non mancherà di entusiasmare gli appassionati di questo sport, tanto più che giocare in quattro è veramente da strippo.

xenia on line

presenta

xenia on line

http://www.xenia.it

ZZAP!

nuovo server
+VELOCE!!!

http://www.xenia.it/zzap!

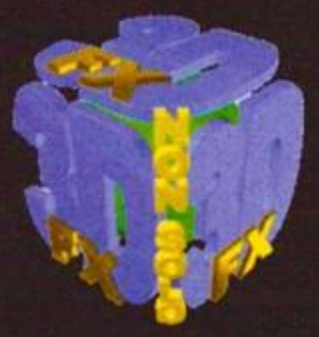
Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi

AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!

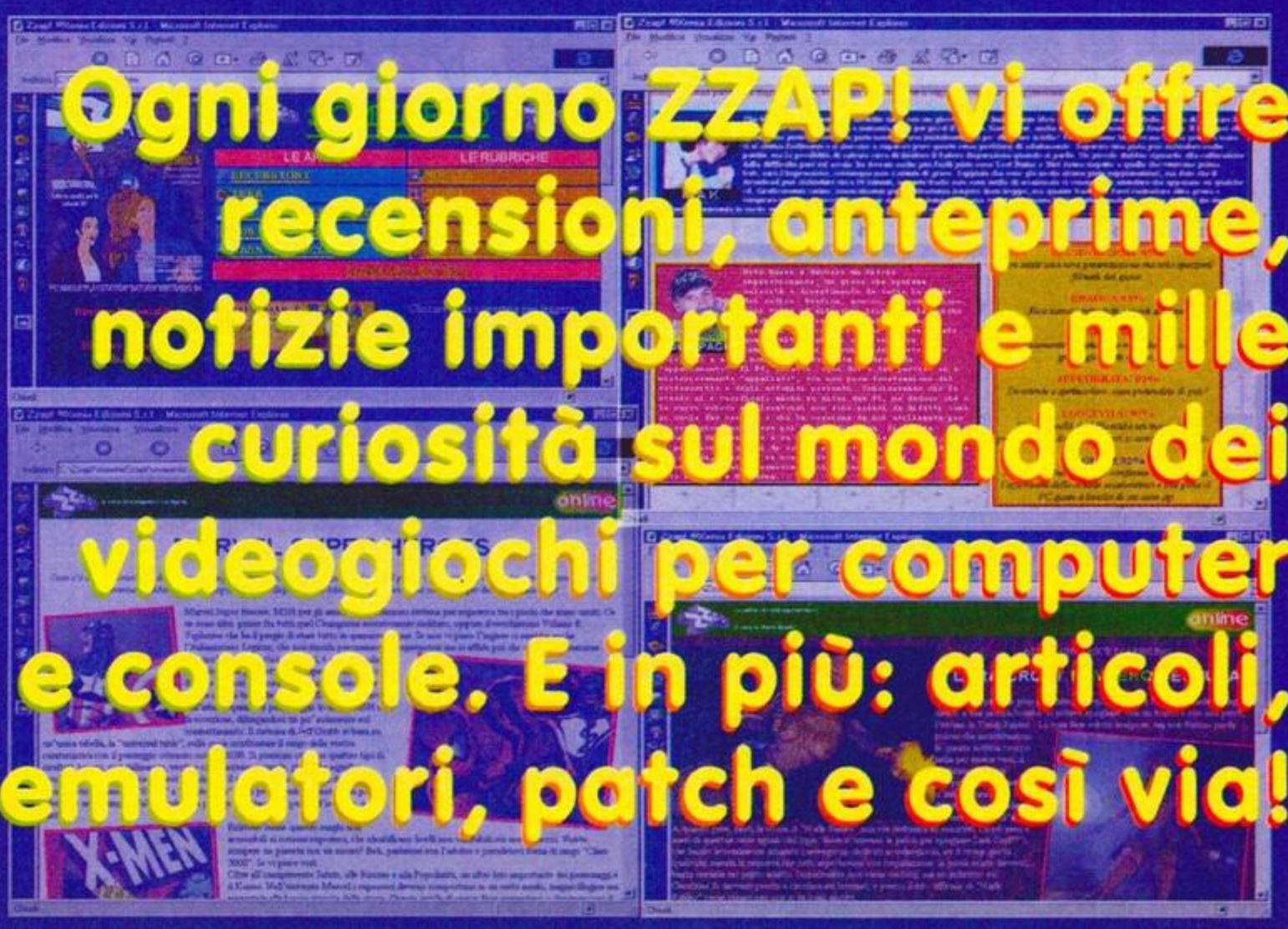
Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer

The MULTIPLAYER zone

Tutto ciò che vi serve per giocare in rete



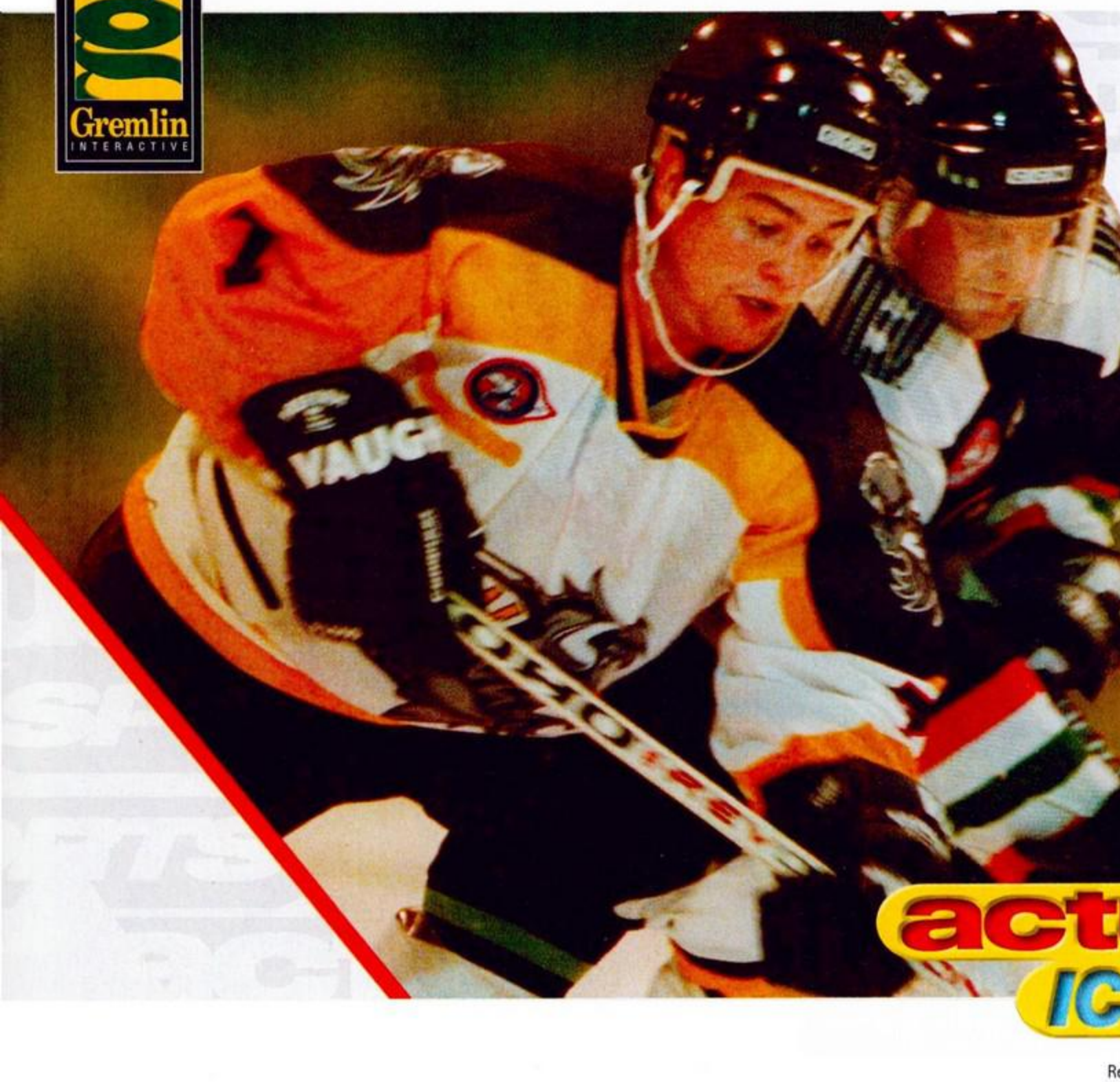
News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le schede acceleratrici 3D



Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!

DELPI

Chi non gioca...
non capisce una mazza!



Gioco Ufficiale delle
OLIMPIADI DI NAGANO 1998

actua
ICE HOCKEY

Requisiti tecnici:
PSX
Windows '95

ACTUA ICE HOCKEY

Non è solo il quarto evento sportivo della fortunata serie Actua Sports, è anche il primo gioco del suo genere a utilizzare una avanzatissima tecnica di visione di immagini tratte da movimenti reali!
Ambientato in uno sbalorditivo stadio tridimensionale, ACTUA ICE HOCKEY si gioca in tornei e squadre personalizzate (ci sono tutte le più importanti formazioni internazionali di hockey su ghiaccio) e vanta una radiocronaca live interattiva che rende il tutto ancora più coinvolgente. E se la tecnologia full motion garantisce un realismo da brividi (quelli del ghiaccio, naturalmente!), il suo modernissimo motore tridimensionale stabilisce nuovi standard di azione e fa di ACTUA ICE HOCKEY un vero must per gli amanti del genere... Non per niente ha la licenza ufficiale delle Olimpiadi di Nagano!

PSX
PC CD-ROM

PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde
167-821177

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

REVIEW

IMPORT

RESIDENT EVIL 2

CAPCOM

RESIDENT EVIL 2

ORRORE DEFINITIVO

95

GIOCATORI 1

"Grazie agli sforzi di due membri dello S. T. A. R. S, Chris Redfield e Jill Valentine, la magione all'interno della quale venivano fatti gli esperimenti dalla Umbrella Incorporated venne distrutta e l'orrore definitivamente archiviato. I dintorni di Raccoon City sono finalmente tornati alla normalità."

A: Mr. Brian Irons, Capo del dipartimento di Polizia di Raccoon City

Da: William Birkin

"Abbiamo perso i laboratori della villa a causa dell'azione sovversiva del rinnegato Albert Wesker. Fortunatamente la sua interferenza non avrà nessuna conseguenza sulle nostre ricerche virali. Il nostro unico problema rimane la presenza dei rimanenti membri dello S. T. A. R. S.: Redfield, Valentine, Burton, Chambers e Vickers.
Se dovesse venire a galla che il gruppo ha qualche prova delle nostre ricerche sul virus G, occupatevene in modo che tutto possa risultare un incidente puramente casuale.
Continuate a tenerli sotto controllo assicurandovi che la loro conoscenza non diventi di pubblico dominio. Annette continuerà a essere il contatto per tutta la durata della operazione."

"Ho depositato un totale di 10000 $ americani sul vostro conto come da accordi. Lo sviluppo del virus G, in sostituzione del virus T, è prossimo al completamento. Una volta terminato, sono certo che mi verrà data una carica come membro del comitato esecutivo della Umbrella Inc. E' imperativo procedere con la massima cautela. Redfield e i rimanenti membri della S. T. A. R. S., stanno ancora cercando di scoprire informazioni sul progetto. Continuate a monitorare la loro attività e bloccate qualsiasi tentativo di accedere ai laboratori sotterranei".

"Abbiamo un problema. Ho ricevuto una informazione secondo la quale l'Umbrella ha mandato delle sue spie per cercare di recuperare le mie ricerche sul Virus G. Ci sono un numero non precisato di agenti coinvolti. Non deve essere permesso di avvicinarsi a me, in quanto questo progetto significa

un'intera vita di lavoro e sacrifici. Ispezionate la città molto attentamente e segnalate ogni persona sospetta. In caso incontraste individui sospetti, contattatemi mediante Annette. Con queste precauzioni, ogni possibile minaccia dovrebbe essere eliminata.
Non permetterò a nessuno di privarmi del Virus G. Nemmeno alla Umbrella..."

"Oggi ho parlato nuovamente con il capo, ma questo ha rifiutato ogni mia spiegazione. So per certo che la Umbrella ha svolte delle ricerche su quel Virus all'interno della casa. Chiunque sia infettato diventa un morto vivente. Ma l'intero edificio è saltato per aria, insieme a ogni possibile prova. Sic-

Rapporto operativo dipartimento di polizia di Raccoon City
28 Settembre
"Poco prima delle 2 e trenta del mattino. Gli zombie sono riusciti ad arrivare alla stanza delle comunicazioni ed è scoppiata un'altra battaglia. Abbiamo perso altri quattro membri, incluso David. Siamo rimasti in quattro, me incluso. Abbiamo fallito nel cercare di mettere al sicuro le riserve di munizioni e le speranze per la nostra sopravvivenza continuano a diminuire. Non dureremo più molto...
Abbiamo studiato un piano per un'eventuale fuga dal sistema fognario. C'è un passaggio che conduce dal sottosuolo del distretto al condotto principale delle fogne. L'unico problema è che non sappiamo quanto le fogne possano essere sicure e libere da ogni sorta di pericolo. Sappiamo che le nostre speranze nelle fogne sono veramente minime, ma è sempre meglio che stare qui aspettando di morire. Nel tentativo di guadagnare ancora del tempo, abbiamo bloccato l'unica porta che conduce alle fogne che si trova nell'uffi-

questo viaggio, perché altrimenti potrebbe essere in pericolo. Perdonami Claire.

IL MIO NOME E' LEON,
... Leon Kennedy. Questo doveva essere il mio primo giorno di lavoro, un giorno in cui mi aspettavo una tranquilla festa di benvenuto, un piccolo party da parte degli altri colleghi per celebrare il mio arrivo. E invece... invece mi ritrovo all'interno di un incubo delle dimensioni raccapriccianti. Non devo perdere la testa, non devo pensare troppo, devo rimanere lucido. Quali e soprattutto quanti orrori mi aspettano? Ci sarà mai una fine? Non lo so, probabilmente sto solamente ritardando la

cio a est. Abbiamo lasciato la chiave nell'ufficio a ovest, perché crediamo che quelle creature non abbiano l'intelligenza necessaria per trovarla e aprire la porta.
Prego che questo rapporto sia utile a chiunque lo trovi."

Diario di Chris Redfield

8 Agosto

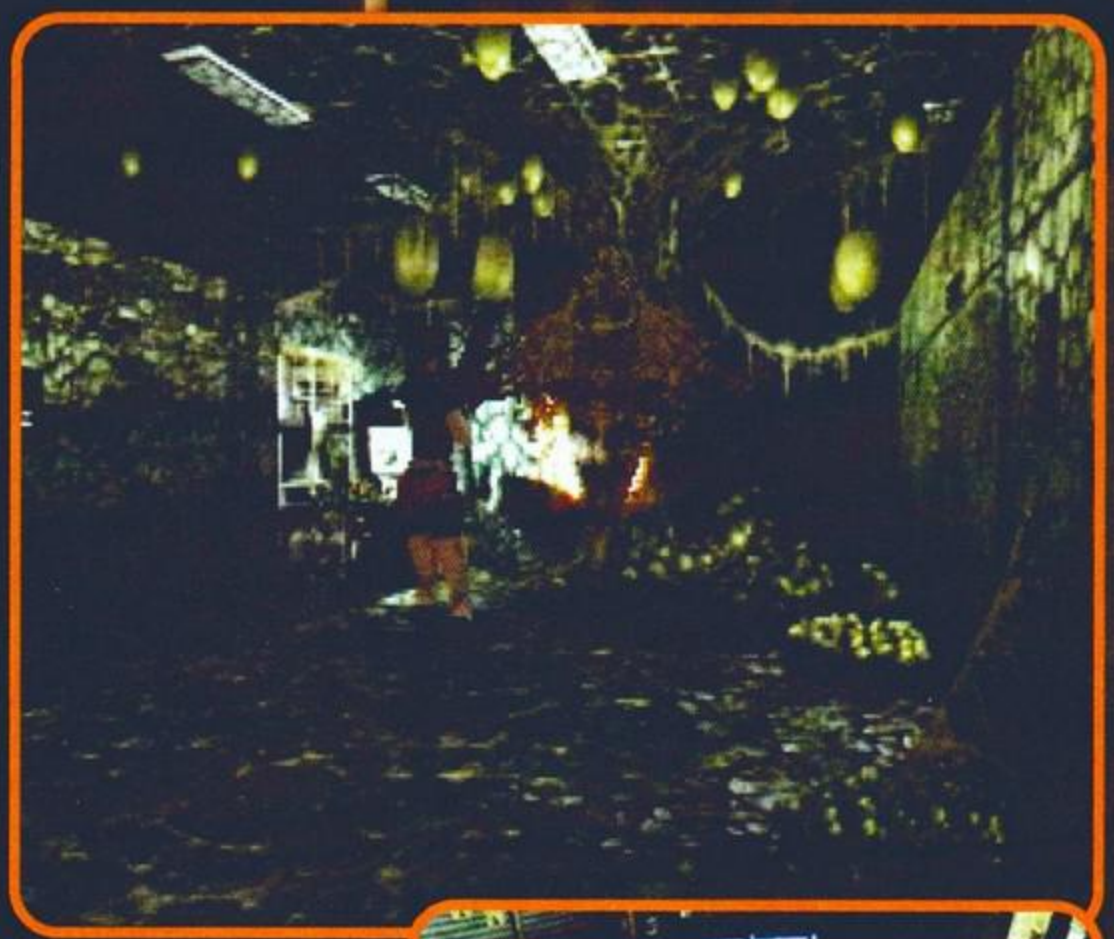
come la Umbrella dà lavoro a parecchia gente in città, nessuno ne vuol parlare. Sembra che stia esaurendo tutte le carte a mia disposizione.
17 Agosto
Abbiamo ricevuto delle segnalazioni secondo le quali sono stati avvistati dei mostri nei paraggi della città. Deve essere opera della Umbrella.
24 Agosto
Con l'aiuto di Barry e Jill, sono venuto finalmente in possesso di informazioni vitali per questo caso. La Umbrella ha cominciato le ricerche per il Virus G, una variante dell'originale Virus T. Non hanno già combinato abbastanza guai?
Ne abbiamo parlato a lungo e abbiamo deciso di raggiungere il Quartier Generale principale della Umbrella in Europa. Non ho intenzione di dire a mia sorella di

mia morte, una lenta agonia, un costante stillicidio di attimi senza fine. Mi fa male il petto, ma il dolore fisico è tutto sommato abbastanza sopportabile: è la testa che proprio non va. E' questa quella che i profeti hanno definito per anni la "Fine Del Mondo"? Com'è che diceva quel film... "quando non ci sarà più posto sotto terra, i

QUI MANCA QUALCOSA...

Una recensione inusuale questa, me ne rendo conto, ma spero che mi perdonerete. Arrivati a questo punto però, mi sembra lecito fornire ulteriori dettagli sul gioco stesso. Bando alle banfe e si parte.
Resident Evil 2 è un seguito che più seguito non si può.
Sostanzialmente è cambiato poco o nulla nella struttura di gioco, che rimane il perfetto cocktail tra esplorazione e arcade. Ciò che è cambiato abbastanza radicalmente è l'evolversi della trama. Prima di tutto, i due personaggi (a ciascuno è dedicato un CD) sono dotati di due scenari differenti e non rappresentano più il livello di difficoltà (che si può scegliere, come nella Director's Cut del primo Resident Evil, tra Easy e Normal). Il giocatore può scegliere se cominciare a giocare con Leon o Claire e questo comporta un cambiamento abbastanza importante nell'evolversi degli eventi. Quando si termina il gioco con uno dei due personaggi, Resident Evil 2 mette a disposizione del giocatore una posizione salvata per continuare a giocare con l'altro personaggio. Le cose cambiano quindi, a seconda del fatto che scegliate o meno se cominciare con Leon o Claire. Gli oggetti e le cose da fare, non sono uguali per entrambi i personaggi e al termine del gioco con tutti e due, viene data un'ulteriore partita salvata per la conclusione vera e propria. E se si riesce a finire anche con la seconda posizione? Beh si può sempre ricominciare a giocare al livello più difficile. Quando si saranno completati tutti quattro gli scenari, si avrà come omaggio una piacevole sorpresa. Quale? Eh già, vi piacerebbe saperlo, vero? E io non ve lo dico!
Al di là di questa cattiveria gratuita, dicevo che fondamentalmente la struttura di gioco non è cambiata più di tanto: il numero degli oggetti trasportabili all'interno dell'inventario di ogni personaggio è sempre limitato a otto (almeno inizialmente... eheh) e bisogna ricorrere sempre alle casse disseminate qua e là lungo il percorso. Idem vale per i salvataggi: l'amata/odiata macchina da scrivere e i suoi nastri di inchiostro sono una presenza costante.
Fenomenali alcune armi, comunque sempre differenti (tranne la Colt iniziale) da un personaggio all'altro: tanto per citarne alcune, il lanciafiamme, il lanciagranate, il mitra, il fucile a canne mozze elaborato [col carburatore 14/12? NdAlex], esplosivo al plastico, missili nucleari (una di queste è falsa: indovinate quale...).
Se diamo per scontato che la giocabilità è a livelli incredibili, che il sonoro è da urlo, che la longevità è tutto sommato ampiamente garantita da due scenari differenti per entrambi i personaggi e che è il seguito di Resident Evil, risulta una delle esperienze videoludiche più eclatanti che siano mai state concepite e realizzate. E scusate se è poco.
P. S. La versione da noi recensita è quella americana che è stata vietata ai minori di 18 anni. Non sappiamo ancora se questo provvedimento sarà adottato anche nella versione PAL (che, notizia dell'ultima ora, sarà completamente in ITALIANO!). Se da un lato non ho mai apprezzato nessun tipo di censura, dall'altro mi sono reso conto (sulla mia pelle e potrei raccontarvi diversi aneddoti spaventosi)[sulla tua pelle? E che ne dici di una doccia ogni tanto? NdAlex] che effettivamente Resident Evil 2 non è proprio adatto a un pubblico troppo giovane: truculento oltre ogni limite e a tratti davvero impressionante. Insomma, non proprio quello che si suol dire un gioco per tutta la famiglia...
Che intenzioni avrà la Sony? Mah, chi vivrà vedrà...

morti ricominceranno a camminare in superficie". Cavolate, ho sempre pensato che fossero solo cavolate, che si trattasse di fantasia. Eh già, come no. Gli occhi di quella che una volta era una bella ragazza che ho visto al mio arrivo in città, mi hanno svuotato. Ho visto il terrore e l'inconsapevolezza dentro dei bulbi vitrei, non più umani. Non me ne capacito. Ma forse è quello sguardo inumano che mi spinge ad andare avanti, incurante del dolore e degli orrori che sento ad attendermi ancora da qualche parte, qui



dentro, là fuori. Spero solo che Claire stia bene, è una ragazza in gamba: l'ho conosciuta appena un'ora fa, ma la sua grinta e la sua tenacia mi hanno subito colpito. Ma se un'intera stazione di polizia non ha resistito all'attacco di un'orda di zombie assatanati e bramosi di sangue, mi rendo conto che è abbastanza improbabile che Claire ce la possa fare. Io tenmo per me e ho passato diversi anni all'accademia per mettere un distintivo su questo petto malandato. Claire, ti auguro buona

fortuna, spero di rivederti. Sento dei rumori. E' ora di andare...

IL MIO NOME E' CLAIRE,

... Claire Redfield. E io che pensavo che Chris si divertisse qui a Raccoon City. Un ridente agglomerato urbano ai piedi di una montagna e circondata da un bosco secolare. Così mi diceva sempre mio fratello per scherzare. Pessimo senso dell'umorismo, ma in questo momento mi viene davvero da ridere. Chris, dove diavolo sei? Il tuo diario è stato un duro colpo per me. Ho paura. Non so se ti perdonerò mai. Ho paura. Come non ne ho mai avuta prima.
Però con la pistola me la cavo benino grazie agli insegnamenti di mio fratello. Tuttavia preferisco la balestra che ho trovato nell'ufficio del gruppo S. T. A. R. S., quello per il quale lavoravano Chris e la sua amica Jill. Mi chiedo se tra loro ci sia mai stato del tenero. Non devo perdere questi ultimi attimi di lucidità. E Leon? Sono sicura che stia bene. Mi ha molto colpito quello che ha fatto in città prima. Mi fido di lui e sono convinta che lui si fidi di me. Ma lui non sa quanto io sia spaventata. Chris non è più qui e questo mi consola, ma mi domando veramente come faremo a uscire da qui. Spero di uscire con le mie gambe, magari con qualche graffio. Ma viva. Non voglio fare la fine di quella povera gente là fuori. Quante vite distrutte e per che cosa? Ancora non lo so, ma sento che lo scoprirò molto presto. Degli spari, deve essere Leon. Lascerò questo biglietto

bene in vista: se c'è ancora qualche sopravvissuto, voglio che sappia che due persone hanno lottato con ardore, rabbia e fervore. Fino all'ultimo.

Andrea "MAORANZA" Della Calce

ATTENZIONE: leggete prima di girare pagina...

SCHIUS MI, DU IU SPIK ITALIAN?

Un breve box per illustrare ancora una volta, nel caso non abbiate notato il bollino paglierino vicino al titolo, che la versione recensita in queste pagine non è quella ufficiale. "E un bel chissenefrega?", direte voi. "Sbagliato", rispondo io, e vi vado a illustrare il perché... La versione ufficiale del prodotto, in uscita tra aprile e maggio, avrà un incommensurabile vantaggio rispetto a questa o a qualsiasi altra su cui doveste mettere le vostre manine pacioccose prima di allora: sarà in italiano... Ora, il fatto di non essere anglofili e anglofoni non ha mai rappresentato un problema per noi italiani, tutto sommato magari anche un po' anglofobi, e una delle caratteristiche che ci hanno resi famosi in tutto il mondo è la nostra capacità di cavarcela in tutte le situazioni parlando anche solo l'italiano... In questo caso però mi piacerebbe vedervi mentre vi sbracciate davanti a una PlayStation, cercando di fare capire a Leon Kennedy o Claire Redfield quello che volete che loro facciano...
Sarà peraltro nostra cura rendervi partecipi del lieto evento che dovrebbe, incrociando le dita e toccando qualcos'altro (mi raccomando non sbagliatevi), verificarsi tra uno o due mesi, esibendo recensione e foto della versione spaghettara e chissà, magari qualcosina in più...

PLAYSTATION

GRAFICA	96
SONORO	95
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94

Incredibile, sotto tutti i punti di vista. Alla Capcom hanno concepito Resident Evil 2 come un seguito esplosivo e così è stato. Magari, se fosse variata leggermente la struttura di gioco, ci saremmo trovati davanti a un capolavoro totale, ma anche così Resident Evil 2 è una perla assoluta. Atmosfera da urlo (in tutti i sensi), grafica eccezionale (anche se il look di alcune locazioni poteva essere disegnato meglio...), sonoro da infarto, plot da film e filmati che meriterebbero la nomination all'Oscar per la perizia tecnica e la regia. Da comprare assolutamente, ma solo non se siete deboli di cuore...

SINTONIZZATI
ANCHE TU OGNI SABATO ALLE 14,30 SU
CANALE 10 PER SEGUIRE GET READY!
IL 1º PROGRAMMA TELEVISIVO
INTERAMENTE DEDICATO AI VIDEOGIOCHI

a FIRENZE

GAME STORE

...quando il videogioco diventa arte!

PASSA IN UNO DEI NOSTRI PUNTI VENDITA E PROVA LE ULTIME NOVITA' PER CONSOLE
I PREZZI...? GIUDICA TU STESSO...

TOCA
99.000

TOMB RAIDER 2
99.000

V-RALLY
89.000

FIFA '98 (N64)
139.000

IN THE ZONE '98
TEL.

NIGHTMARE CREATURES
95.000

FINAL FANTASY 7
99.000

SUPER MARIO 64
99.000

RESIDENT EVIL 2
U.S.A.
149.000

FINAL ATTACK
JAP
139.000

ACE COMBAT 2
95.000

DIDDY KONG RACING
119.000

..E SE NON FOSSE ABBASTANZA, PERMUTIAMO ANCHE I TUOI VECCHI GIOCHI !!!
ALLORA, COSA STAI ASPETTANDO ? ENTRA ANCHE TU NEL FANTASTICO MONDO GAME STORE

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OPPURE FAXARE AL 055/4368103
(PROSSIMA APERTURA A SCANDICCI - FIRENZE)

Disponibile LISTINO RIVENDITORE, tutte le novita' USA e JAPAN

Via Palazzolo, 23/F
24122 Bergamo
Tel. e fax
035-244968
E-mail:
bg.games@
galactica.it

BG GAMES

Importazione diretta da Japan e Usa
Valutiamo, vendiamo e permutiamo il tuo usato

I tuoi JAPAN e USA POINT in Italia

JAPAN Dreaming
Via Cecchetti, 27
Civitanova Marche
Tel e fax: 0733/811742

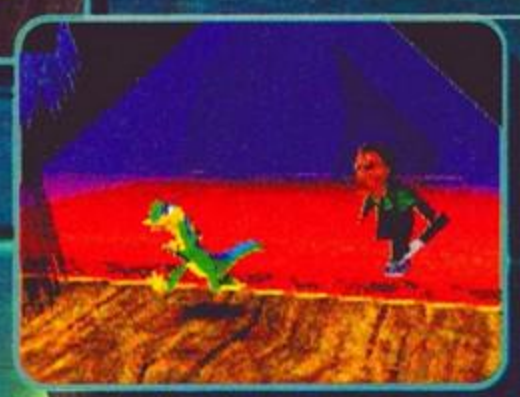
Pelsia Store
computers - videogiochi - consoles
Via Lattuada, 21 - 20030 SENAGO (MI)
TEL/FAX : 02-99054422
Disponibile chip universale per playstation
VENDITA PER CORRISPONDENZA

✓ TEKKEN 3
✓ GRAN TURISMO
✓ BIO - HAZARD 2

USA

JAPAN

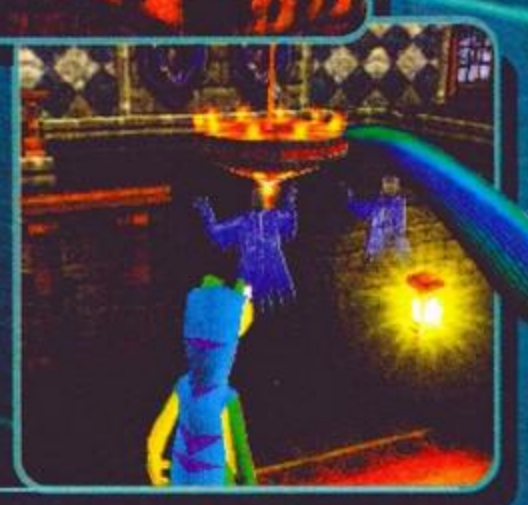
...L'ABBIAMO RICOSTRUITO...



3d

Grafica a 360° - Grafica a 360° - Grafica a 360° - Grafica a 360° - Grafica a 360°

ORA E' MOLTO PIU' FORTE... E PIU' VELOCE...



Esplora il mondo 3D:

vai dove vuoi, spazia a 360°. Raggiungi i limiti della tecnologia tridimensionale combinando un'incredibilmente ampia libertà di gioco con una grafica innovativa ed effetti speciali... veramente esplosivi!

GEX™

RETURN OF THE GECKO

DALLA NOSTRA ABBIAMO LA TECNOLOGIA

BMG i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!

CRYSTAL DYNAMICS

PlayStation ™

INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

MICROIDS

SNOW BREAK EXTREME

SIMULAZIONE SCIISTICA

89

GIOCATORI 1/2

SNOW EXTREME BREAK

IL PIANTONE CAMERATA PIACE ALLO ZIO E ALLA COGNATA.

Dopo Chill, un altro bel giocone riguardante il bellissimo e affascinante mondo della neve si è presentato davanti ai miei occhi... sono veramente commosso.
Chiariamo fin da subito che questo Snow Break Extreme si situa un gradino più in alto del gioco sopra menzionato, ma rimane, a parer mio, battuto per appetibilità da Cool Boarders, che rimane, ancora per questo mese, il gioco più divertente e longevo in circolazione.
Grossa novità di questo Snow ecc., è che l'audace giocatore potrà scegliere, oltre all'ormai inflazionata tavola da snowboard, anche i classici sci, che determineranno un cambiamento dello stile di "guida"; i giocatori disponibili, infatti, si divideranno in due sostanziali categorie: quelli con gli sci e quelli con lo snowboard... le differenze? Beh, la scelta di un mezzo rispetto a un altro non determina le capacità del tipo che gli sta sopra, ma direi piuttosto il contrario; gli atleti selezionabili sono in totale quattro (due con gli sci e due con lo snow), tutti chiaramente con le proprie caratteristiche di ripresa, velocità e tenuta; in sostanza, le qualità del nostro fallito non dipenderanno dal mezzo che "cavalca", bensì da lui stesso... tirando le somme, possiamo giungere alla conclusione che la scelta dell'attrezzo sportivo sarà di origine meramente estetica (o quasi).

Ma, un momento, io sto parlando da una cifra di tempo di sci, di snowboard e di calzoni alla zuava, senza rendermi conto che magari non hai la minima idea di quello che sto dicendo; beh, tranquillizzati, ciccino mio, anche dopo aver letto tutta la recensione la situazione non sarà cambiata, ma quantomeno io avrò la coscienza a posto; quindi, urge una piccola lezioncina sulle regole di questo sport che in Italia prende il nome di "Caduta Libera". Ebbene, lo sport da cui è tratto questo gioco è molto in voga in America, continente pieno di stranezze e curiosi passatempi; nello specifico, lo scopo di questo gioco è quello di prendere un im-

piegato che non ha mai visto uno sci nemmeno in televisione, vestirlo con un bel pigiamino colorato e lanciarlo giù da un'allegra discesa con pendenze che sfiorano l'angolo retto. Ovviamente il povero impiegato (che comunque potrebbe anche essere un panettiere o un distributore automatico di lattine), si stampa quasi subito contro una delle pareti granitiche che costeggiano la pista, dando in questo modo la prima tinteggiata di rosso; non appena il primo si spiaccica, ne viene buttato giù un altro, e così via fino a colorare tutto il costone da entrambi i lati... ecco, tu sei l'ultimo di questi impavidi anche se involontari tinteggiatori, che avrà il compito di colorare l'ultimo pezzettino rimasto vicino al traguardo. Dovrai quindi guidare il tuo impiegato attraverso mille insidie per farlo giungere sano e salvo davanti al traguardo, e solo allora guidarlo alla velocità del suo-

no spappandolo contro la parete... divertente no? Secondo me tantissimo [il problema è che dice sul serio; anzi, se guardate bene la faccia di Raffo, vi accorgerete che lui scia proprio così... NdAlex]. Va beh, comunque i percorsi su cui dovrai completare la tinteggiatura sono all'inizio quattro, che comunque diventeranno di più a mano a mano che vincerai le rispettive classifiche nel livello "medium" e "hard". La loro composizione è abbastanza fantasiosa: sono ricchi di salti, di tunnel, e di spunti carini come le ventate che nel terzo livello (The Cable Way) ti impediranno di procedere secondo traiettoria. Avrei qualche riserva, invece, per quanto riguarda la lar-

ghezza del percorso; uno dei pochi problemi di questo gioco (anche se in effetti abbastanza rilevante) infatti, è che lo sciatore perde troppa velocità quando cozza contro il bordo della pista; questo potrebbe anche essere accettabile in un tracciato con i confini molto distanti tra loro, ma in questo caso ti capiterà spessissimo di passare dalla prima posizione netta all'ultima.
Ricorda quindi di imparare fin da subito la grande utilità del freno, e di evitare di scegliere personaggi dotati di una grande tenuta ma di una scarsa ripresa o velocità: è infatti praticamente impossibile non andare a sbattere contro le pareti, quindi tanto vale mettersi nelle condizioni di recuperare subito la velocità perduta o il distacco accusato.
Già che ci sono, mi permetterei di dilungarmi ancora per un paio di righe sulle qualità

dei personaggi selezionabili; ben presto, infatti, ti renderai conto che anche se sono quattro quelli utilizzabili, solo con uno avrai qualche possibilità di vincere le competizioni e cioè l'americanone vestito come Jovanotti dieci anni fa; solo questo, infatti, pur essendo dotato di una scarsa tenuta, è in grado di superare i due avversari (si gareggia sempre in tre) senza problemi, riuscendo a mettere insieme un buon margine di distanza; gli altri, e in particolar modo il

buffone col cappello da giullare (o da Number One), anche se dotati di buona tenuta andranno troppo piano, e quindi al primo errore verranno inesorabilmente superati.
Le opzioni presenti sono a prima vista numerose, ma in sostanza questo Snow Break Extreme non è dotato di una grandissima longevità; a ben guardare infatti, a parte il campionato che in effetti ti entusiasmerà sufficientemente per portarlo a termine, il time trial e l'opzione per due giocatori non sono quel granché: il primo potrebbe essere paragonato con l'opzione "pratica", solo che non dovrai gareggiare contro nessuno ma solo e, a gara terminata, contro il "ghost " (realizzato piuttosto bene), mentre la seconda è veramente un bidone. Da che mondo è mondo, ogni volta che in un gioco sportivo o di corsa (questo è entrambi, quindi a maggior ragione) si vede l'opzione 2 PLAYER, si pensa alla classica opzione (che in genere è la migliore di tutto il gioco) per giocare in due contemporaneamente in modalità split screen; in questo caso invece no, tutto consisterà nell'alternarsi dei due giocatori umani in una pista scelta a piacimento, al fine di decretare chi se la cava meglio nella discesa... bello, complimenti.

La parte sonora è, una volta tanto, particolarmente ben riuscita: a parte i soliti commenti da fuori di testa che capeggiano saltuariamente per la gara, e gli urletti da deficiente che emette il nostro caro sportivo, sono le musiche di sottofondo a farla da padrone; il ritmo, infatti, non solo assomiglia dannatamente alle basi che compongono le canzoni dei Prodigy, ma rende alla perfezione il clima trasandato e anticonformista che caratterizza uno sport quale lo snowboard.
Tirando le solite conclusioni, ci troviamo davanti a un titolo che sotto certi aspetti risulta più che valido, come ad esempio l'ottimo scrolling o le animazioni degli sprite, mentre sotto altri toppa completamente... non so proprio cosa dire, di sicuro poteva essere un gran titolo, ma purtroppo non è stato così, è semplicemente un bel gioco.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	91
SONORO	92
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	87

Tecnicamente non è affatto malvagio questo gioco, anzi, direi che in certi momenti è pure meglio di Cool Boarders (che poi anche quest'ultimo non sia mai stato un capolavoro in fatto di grafica, mi sembra quasi superfluo dirlo); i difetti che possiede, però, sono abbastanza rilevanti per impedirmi di considerarlo un gioco da comprare a tutti i costi. Sicuramente lo raccomando agli amanti di questa disciplina e ai cultori di giochi di corsa, ma non è decisamente un gioco per tutti.

PLAYSTATION FORCE in edicola ogni mese

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

SABAN'S

IZNOGOUD

TM

GOSCINNY TABARY

NOOOOO!!! LA PLAYSTATION NO!

E invece sì! Finalmente la spassosissima demenzialità di Iznogoud, e dei 100 personaggi animati in 3D di questo divertentissimo videogame, è disponibile anche per PlayStation. Aiutate il nostro eroe a coronare il suo sogno: diventare Sultano al posto del Sultano. Non sarà facile, dovrete superare trappole, pilotare tappeti volanti, attraversare mondi incantati, sconfiggere i nemici più bizzarri, evitare malefici e mettere a dura prova tutta la vostra abilità di giocatore.

PlayStation

MICROÏDS

Per informazioni: tel. 02/89429049 - fax 02/89429056

MEDIUM

REVIEW

MINDSCAPE

WORLD LEAGUE BASKETBALL

PALLACANESTRO

82

GIOCATORI 1-8

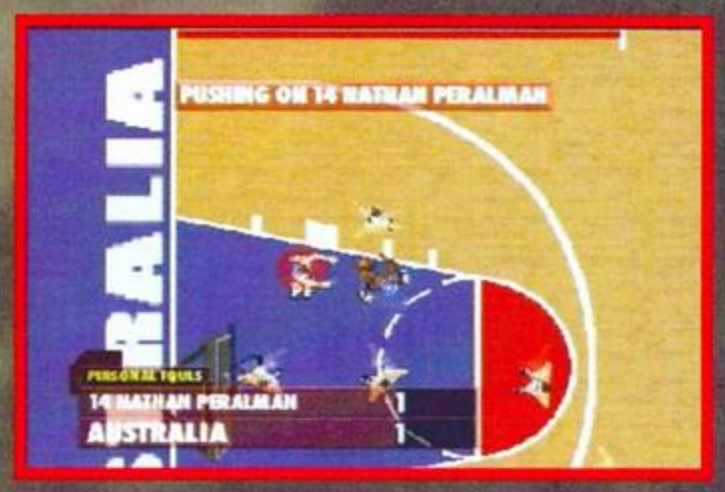
WORLD League Basketball

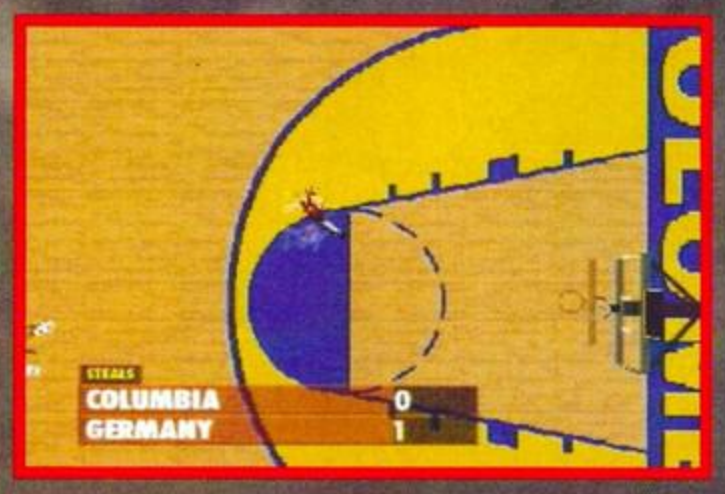
A ME IL BASKET PIACE, IL BASKET È BELLO, W IL BASKEEEEET...

La pallacanestro è in assoluto uno degli spettacoli più esaltanti a cui possa capitare di assistere, e di certo lo sport che più mi piace praticare e seguire (anche perché gioco da quando avevo sei anni). Capirete che quando Alex mi ha chiesto di recensire questo gioco ero molto contento e speranzoso. Contento perché finalmente avevo tra le mani un gioco dedicato al basket ma non alla NBA, stratosferica e di richiamo quanto volete, ma io faccio parte di quella sparuta minoranza che ama il basket europeo e preferisce una partita di Euroclub ad una delle stelle USA. Speranzoso perché non ho ancora trovato un prodotto che mi soddisfi sotto l'aspetto simulativo più puro. Troppi dei giochi sul mercato sono di stampo arcade, anche se molti si fregiano ingiustamente del titolo di simulazioni (e non venitemi a dire che Total NBA riproduce bene una partita di pallacanestro. Divertente sì, ma realistico proprio no).

Direi che è giunto il momento di analizzare questo WBL e comincio a farlo dalle squadre che, come si capisce dal titolo, non sono le solite compagini della lega professionistica americana, ma le nazionali del mondo. E qui casca il primo asino: le nazioni rappresentate nel gioco sono trentadue, un buon numero, ma il problema è quali nazioni sono presenti (e quali no). Mi è del tutto oscuro il motivo che ha condotto i programmatori a sostituire a Jugoslavia, Lituania (la prima campione d'Europa in carica e la seconda vice campione del penultimo europeo) ed altre nazionali degne di nota, squadre quali Messico, Singapore e Taiwan che non credo vantino una grande tradizione in questo bellissimo sport. Un altro dolore me l'ha dato constatare che i nomi di giocatori sono inventati di sana pianta, e purtroppo non è presente un'opzione di editor che avrebbe risolto il problema. Ho cominciato a pensare che fosse un complotto nei miei confronti quando ho visto le maglie delle squadre, a cui il mio fragile cuore di appassionato a stento ha retto. Potrei sembrare esagerato, ma tutti questi aspetti non giovano certo alla longevità e all'appetibilità di un titolo sportivo, soprattutto per il vero esaltato fanatico (io, io!). Come non faceva piacere giocare ai vari Fifa con le rose dell'anno precedente, rattrista constatare che l'Italia, secondo la Mindscape, ha la casacca bianca-rosso-verde.

Vi assicuro che sarei passato sopra di buon grado a tutto questo se il gioco in sé mi avesse pienamente convinto. Intendiamoci, non è uno dei peggiori che ho visto, ma a mio parere c'è un difetto che ne limita





irrimediabilmente il valore: l'intelligenza artificiale, che è poi il cardine di ogni videogioco, specialmente degli sportivi. I cestisti mossi dalla console, infatti, alternano buone giocate (come il rimorchio del lungo o il tap-in che viene effettuato automaticamente quando possibile) ad azioni da deficienti patentati. Il problema principale è che gli

avversari difendono come dei bambini di tre anni che hanno mangiato pesante la sera precedente. Quando si dispongono a zona poi hanno la mobilità di un paracarro, tanto che un mio amico del campetto (ciao Slavo!), che si fa prima a saltarlo che a girargli intorno, in confronto sembra Ultraman. Le stesse cose si vedono sotto il vostro canestro, con avversari che passeggiano da soli all'ombra del ferro e gente che corre in tutte le direzioni senza motivo. Vista la scarsa utilità dei compagni, quindi, raramente gli si passa la palla, e per lo più si cerca l'azione personale. Interessante la vasta scelta di schemi, sia in attacco che in difesa (potete assegnare ad ogni tasto R ed L un diverso schema offensivo e difensivo per poterlo chiamare velocemente in partita), anche se, a causa dei problemi di cui ho appena parlato, di rado i giocatori in campo eseguiranno ciò che avete detto loro di fare. Giocare in tre o quattro migliora le cose, ma in generale la giocabilità mi ha un po' deluso.
Un peccato, perché i suoi pregi questo giochillo ce li ha, primo fra tutti i falli, aspetto da sempre sottovalutato nei titoli dedicati al basket, che a mio parere è fondamentale, perché parte integrante del gioco (e chi il basket lo pratica o ha visto qualche partita in tv dovrebbe essere d'accordo con me). WLB da questo punto di vista se la cava bene. Saltare addosso fuori tempo e in modo scomposto ad un avversario che sta schiacciando o tirando è un'azione spesso punita con una penalità, così non è impossibile vedere giocatori che escono per cinque falli o squadre che raggiungono il bonus.
Graficamente questa produzione Mindscape non ha la stessa spettacolarità e l'impatto visivo di un Total NBA o NBA Live, ma se la cava benino, e le animazioni dei cestisti, soprattutto quelle delle schiacciate e dei sottomano, non sono affatto malaccio. Bruttino invece lo scrolling del campo, poco fluido e piuttosto fastidioso.

Prima di chiudere ancora due parole per dirvi che le opzioni di gioco sono le solite (campionato, torneo ad eliminazione e amichevole) e che la telecronaca è penosa, la cosa peggiore del gioco (per chi lo conoscesse dico solo che in un momento di sconforto ho rimpianto Franco Lauro...).

Andrea "MJona" Loludice

PLAYSTATION

GRAFICA	82
SONORO	75
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	83

Non me la sento di bocciare completamente questo gioco. Il voto è sulla fiducia che il futuro WLB2 colmerà le lacune che minano lo spessore di questo suo predecessore, nonostante qualche innovazione e una realizzazione discreta. Io torno ad aspettare il gioco di basket definitivo, saluuto...

ZOOM

ZERO DIVIDE 2

RO-BOTTE

90

GIOCATORI 1 o 2

IMPORT

REVIEW

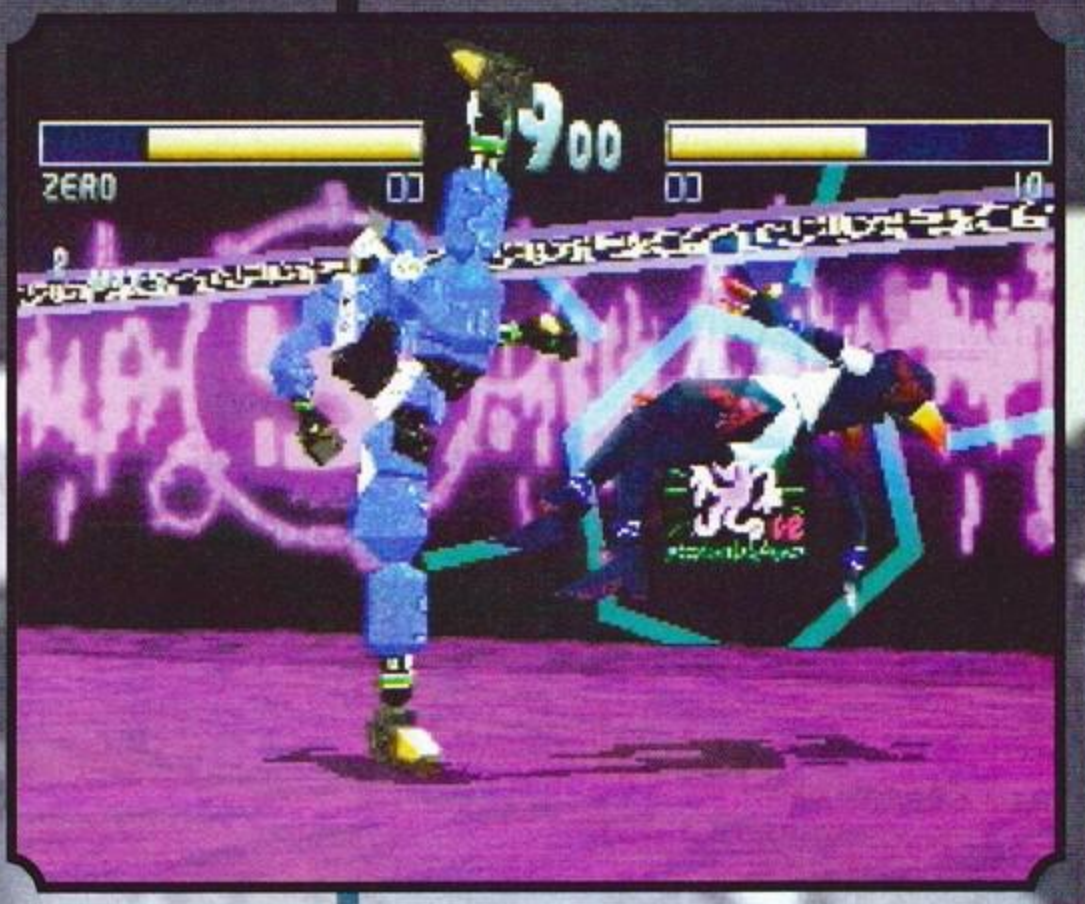
ZERO DIVIDE 2

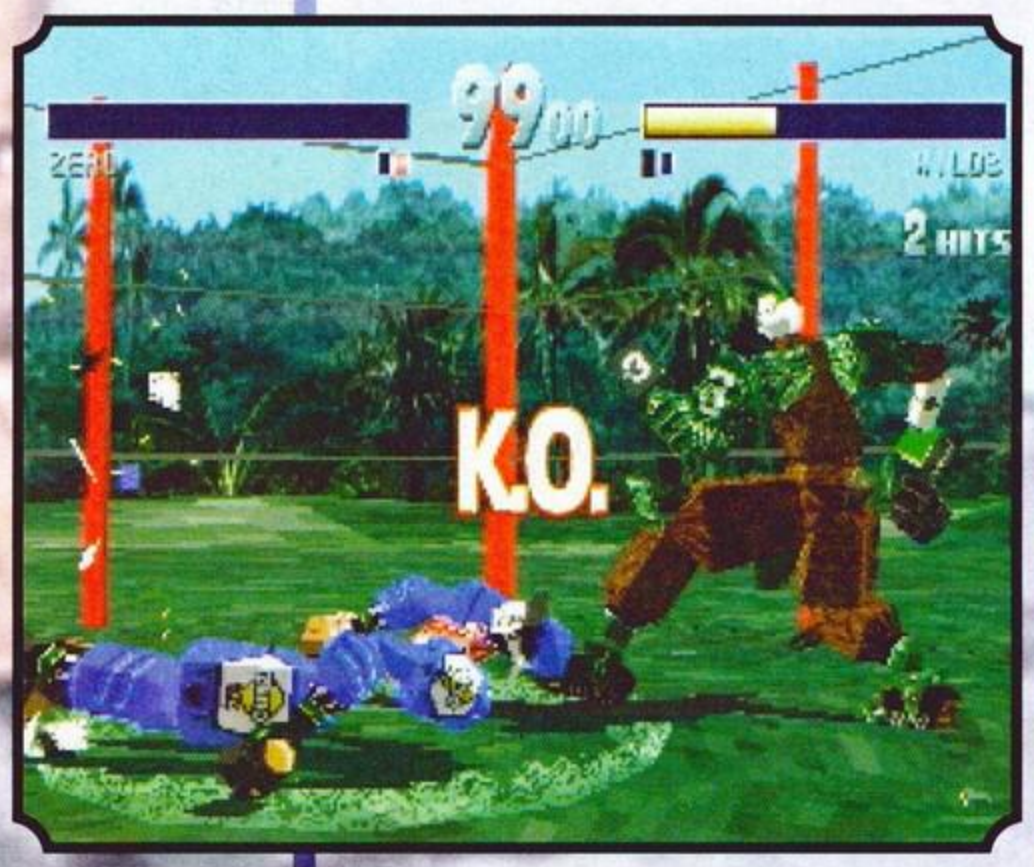
La divisione per zero in matematica è un errore, anche se tra poco vi dimostrerò il contrario. Nel campo dei videogiochi invece è considerata un'operazione dall'esito che cambia a seconda dell'occasione. La prima volta è stato chiaramente una svista, mentre alla seconda sembra che le cose siano andate molto meglio...

Ma partiamo dall'argomento principale: la matematica. Chi mi conosce sa che sono un grande estimatore dell'argomento, che a scuola ho sempre avuto voti altissimi in questa materia e... Va bene, lo ammetto: delle quattro operazioni, quella che mi è più familiare è la sottrazione (visto che qui in ufficio sparisce di tutto), il resto per me sconfina

nel campo della magia pura. Eppure sono convinto di conoscere il segreto della divisione per zero, nonostante tutti, a partire dal Commodore 64, abbiano tentato di insegnarmi che questa operazione è praticamente insensata. Cercate di seguirmi: ci sono otto cioccolatini e otto bambini (preferibilmente grassi – qua si torna alla prima elementare, quando la maestra faceva gli esempi con le mele e i contadini). Se io do un cioccolatino a ogni bambino (grasso), divido per otto, e ottengo uno (un cioccolatino, un bambino! Potrebbe essere uno slogan elettorale). Se invece li rifilo tutti a un bambino solo, questo A) otterrà otto cioccolatini (divisione per uno) e B) diverrà sensibilmente più grasso. Abbiamo coperto la divisione per uno e la divisione per se stesso: visto che i numeri sono infiniti e comunque per me sono anche tutti uguali (non quando si tratta di prendere lo stipendio) salteremo le altre possibili combinazioni per raggiungere subito lo zero. Ricostruiamo la scena: Ci sono otto bambini, e otto cioccolatini. Li potrei dividere equamente, e li potrei distribuire in altro modo. Ma ecco l'escamotage: non li do a nessuno. La divisione per zero! Che cosa ottengo? Otto cioccolatini, e me li pappo tutti io. Qualcuno potrebbe obbiettare che in realtà ho compiuto di nuovo una divisione per uno, "dandomi" tutti i cioccolatini. Errato: i cioccolatini io ce li avevo già, e non li ho dati proprio a nessuno. Li ho semplicemente mangiati, il che significa che non ci sono più e che in teoria il risultato potrebbe essere ancora zero. Da questa esperienza possiamo dedurre diverse cose: A) la matematica non è poi precisa come si pensa, B) la divisione per zero riesce solo se le "cose" da dividere non sono tantissime e se riesco a mangiarle tutte in una volta e soprattutto C) mi pagano troppo poco. Chi l'avrebbe detto? ConsoleMania è anche cultura.

Dopo questa interessante dissertazione sull'affascinante mondo dei numeri, tornerei a parlare del gioco. Dunque, probabilmente qualcuno tra voi ricorderà il mediocre Zero Divide, antico picchiaduro per Playstation zeppo di robot che si malmenavano. Bene, ecco il seguito. Che cosa credevate? Per l'occasione, non c'è nessuna trama da raccontare, storiellina da inventare o simili: il primo gioco aveva una vicenda tutto sommato insulsa e dimenticabilissima, mentre il secondo ce l'avrà anche, ma è incomprensibile – quella recensita è la versione giapponese, e né il manualetto né le nostre capacità extrasensoriali sono servite ad alcunché quando si è trattato di indovinare il come e il perché del gioco. Il fatto che il sottotitolo sia "The Secret Wish" non ci ha poi aiutato molto – sappiamo che qualcuno ha un desiderio nascosto, ma chi è questo? Che cosa vuole





(boh, è segreto)? Non si sa. Meno male che ci sono io...
Zero Divide 2 è un picchiaduro (già detto) che si rifà non poco a Virtua Fighter: il ring sul quale i contendenti si devono affrontare è di dimensioni finite, e il sistema di controllo è lo stesso inaugurato dalla Sega per il suo bel giochino, e cioè un tasto per i calci, uno per i pugni e uno per la parata. L'unica vera differenza tra Zero e Virtua sta nel co-

re dei vari robot (e cioè si limitano a spaccarsi quando vengono colpite con forza) nonché la sua utilità (pari a zero – detto in parole povere le armature si spaccano ma non cambia nulla). Qualcosa di nuovo però

COME FARE COSA

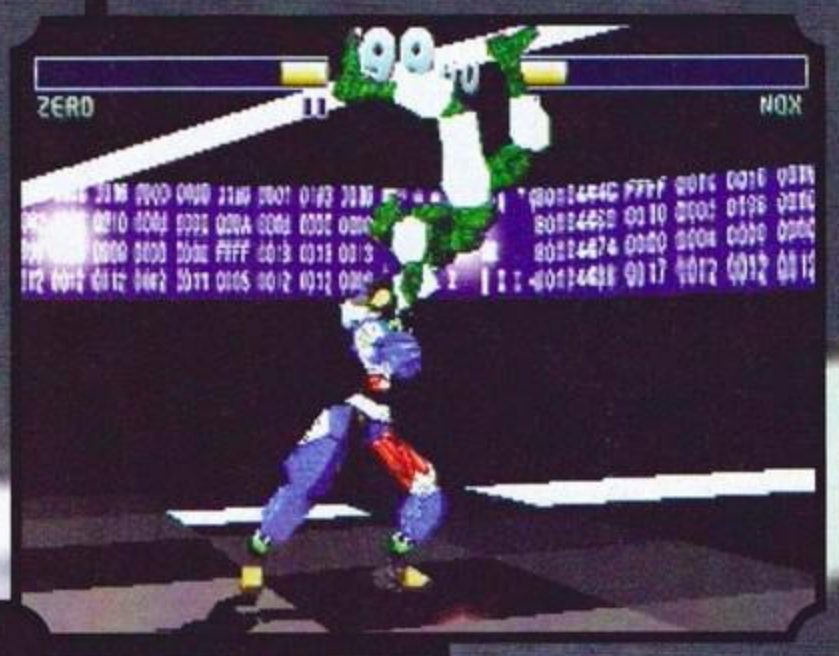
Ecco un veloce vademecum per ottenere tutto (e subito) quello che c'è di nascosto in Zero Divide 2. I quattro personaggi segreti sono divisi in due coppie. Per attivare la prima è sufficiente finire il gioco con un personaggio qualsiasi e con un livello di difficoltà qualsiasi. Fatto ciò, tornando al menu principale sentirete una voce digitalizzata esclamare "wow!". Ora avrete a disposizione Nox ed Eve. Finite il gioco un'altra volta utilizzando uno dei due tizi appena apparsi (preferibilmente Eve, visto che è molto più efficace) e sentirete un altro "wow!" nel menu principale – avrete attivato Neco e Modoki. Ora vi basterà terminare il gioco ai livelli che vi mancano (io ho finito la prima in modalità normale, la seconda in modalità difficile e la terza in modalità facile) per attivare tutti i quadri aggiuntivi, compreso quello ambientato in una ciotola di ramen. Dimenticavo: per selezionare i personaggi con i loro colori aggiuntivi sarà sufficiente tenere premuto Select sul pad e pigiare uno degli altri tasti (anche i vari L e R).

siddetto "ring out": un contendente non viene automaticamente sconfitto se cade dal ring, bensì ha la possibilità di aggrapparsi al bordo e lanciarsi di nuovo nella mischia (anche se il suo avversario nel frattempo può tentare di sferrargli un pestone sulle dita e farlo cadere definitivamente). Rispetto al primo Zero Divide rimane immutato il sistema di sbriciolamento delle armatu-

c'è: in un qualsiasi momento è possibile accumulare una sorta di energia non meglio definita allo scopo di rendere più potente il colpo successivo. Questa trovata viene direttamente da Tekken 3, dove però il "caricamento" dura più a lungo (un paio di secondi), mentre qui è necessario sferrare subito l'attacco per non perdere il bonus. Altri cambiamenti rispetto al primo episodio includono l'assenza di un sottogioco nascosto (o forse c'è lo stesso e io non l'ho trovato – fatto sta che in Zero Divide bastava tenere premuto dei tasti durante il caricamento per poter giocare a Tiny Phalanx, uno spara-e-fuggi molto carino) e la maggior sempli-

cità di attivazione dei personaggi segreti: per ottenere i quattro tizi nascosti (che si vanno ad aggiungere agli otto normali) e i sei fondali aggiuntivi è sufficiente finire il gioco tre volte ai tre livelli di difficoltà disponibili (per un totale di circa venti minuti di gioco).

Tagliando corto, Zero Divide 2 è complessivamente un gioco molto bello. L'engine non è proprio un capolavoro, dato che muove tutto in alta risoluzione e a gran velocità, anche se quel "tutto" è costituito da un numero abbastanza basso di poligoni molto spigolosi ma ben decorati dalle texture. Il basso livello di dettaglio però ben si sposa al look che si suppone debba avere un robot e quindi non può essere preso in considerazione come difetto. Il sonoro è tutto sommato onesto, anche se devo ammettere di aver eliminato in tutta fretta le musiche, cosa che comunque faccio con la stragrande maggioranza dei giochi (da Tekken 2 a Gran Turismo non s'è mai salvato nessuno, a parte ovviamente i vari Resident Evil). La giocabilità è il punto forte di questo gioco, grazie soprattutto alla sua "fedele emulazione" del grande capolavoro che è Virtua Fighter: in pratica si tratta dello stesso gioco, anche se i riferimenti alle arti marziali "vere" sono molto meno numerosi rispetto a VF risultando quindi meno spettacolare. I problemi principali invece sono due: in primis c'è la scarsa quantità di opzioni, che limita seriamente l'interesse ricoperto dal gioco in singolo – insomma, se non avete qualcuno con cui giocare potreste ritrovarvi presto in cerca d'altro. Il secondo problema è che tra breve dovrebbe uscire Dead or Alive, sostanzialmente lo stesso gioco ma con una selva di opzioni in più e diverse idee originali (come il ring esplosivo). Tralasciamo poi il fatto che il 27 di marzo dovrebbe uscire in Giappone il divino Tekken 3, che saremo costretti a comprare in più copie per evitare di consumarlo subito. Insomma, questo inverno è stato tutto sommato un periodo fortunato per i picchiaduro: abbiamo avuto Street Fighter Ex Plus Alpha (a mio avviso il migliore del gruppo), Bloody Roar e Zero Divide 2. Poteva andarci molto peggio.



MA

PLAYSTATION

GRAFICA	88
SONORO	89
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90

Il migliore clone di Virtua Fighter su Playstation. Il problema principale è che Dead or Alive su Saturn era comunque più interessante ed era più o meno lo stesso gioco, con una camionata di opzioni in più (compreso il terrificante kumite da cento incontri, che un giorno o l'altro porterò a termine). Se calcoliamo che tra qualche tempo dovrebbe uscire anche su Playstation (con un personaggio in più), e soprattutto che per fine marzo/inizio aprile è previsto l'avvento del gioco più atteso dell'anno (Tekken 3!) otteniamo una situazione abbastanza grigia per un gioco molto bello ma che ha scelto decisamente il momento sbagliato per uscire.

INTERNET POINT

PERSONAL COMPUTERS

VIDEOGAMES CONSOLE

MULTIMEDIA SERVICE

SOFTWARE

Multimedia

Big Bang SERVICE

Vuoi aprire un negozio di videogiochi?
Chiama gli altri...
Vuoi aprire un Big Bang Store e vincere veramente?
CONTATTACI !!

PERUGIA	Via Settevalli 326/d Tel. 5011430
PERUGIA	Via Marconi 45 Tel. 5723257
ALESSANDRIA	C.so Marini 13 Tel. 0131/236675

WWW.BIGBANG.IT

DISPONIBILE SOFTWARE PER LA COMPLETA GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

CORSI MULTIMEDIALI

Grafica di Francesco Cecconelli

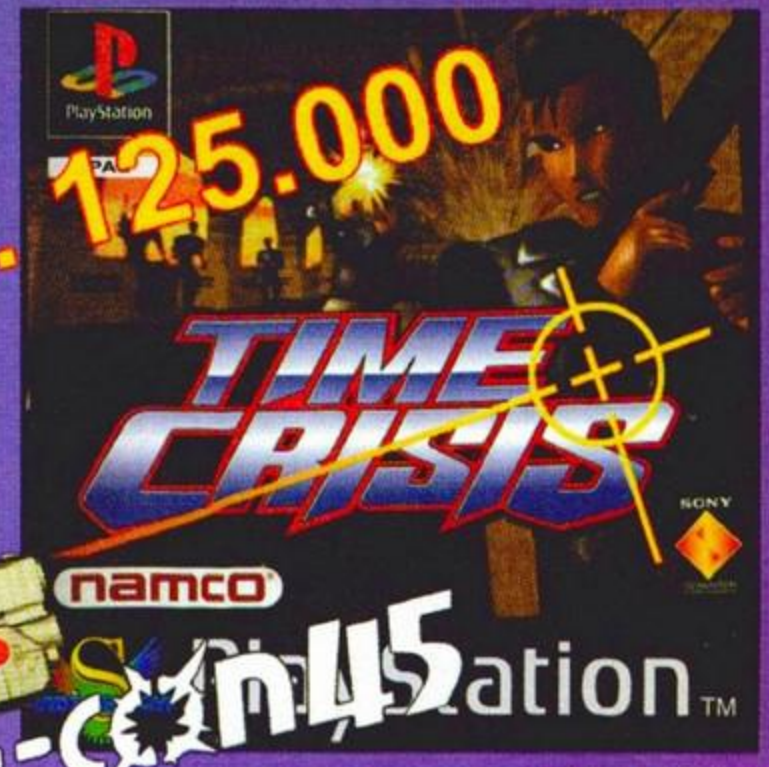
VIDEOGIOCHI

Via Libertà 258,
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465
081/7765611

SERVIZIO RIVENDITORI

£. 68.000

£. 125.000



£. 80.000

£. 129.900

45.000

£. 88.000

£. 95.000

£. 80.000

£. 88.000

£. 79.000

£. 48.000

£. 36.000

£. 55.000

£. 49.000

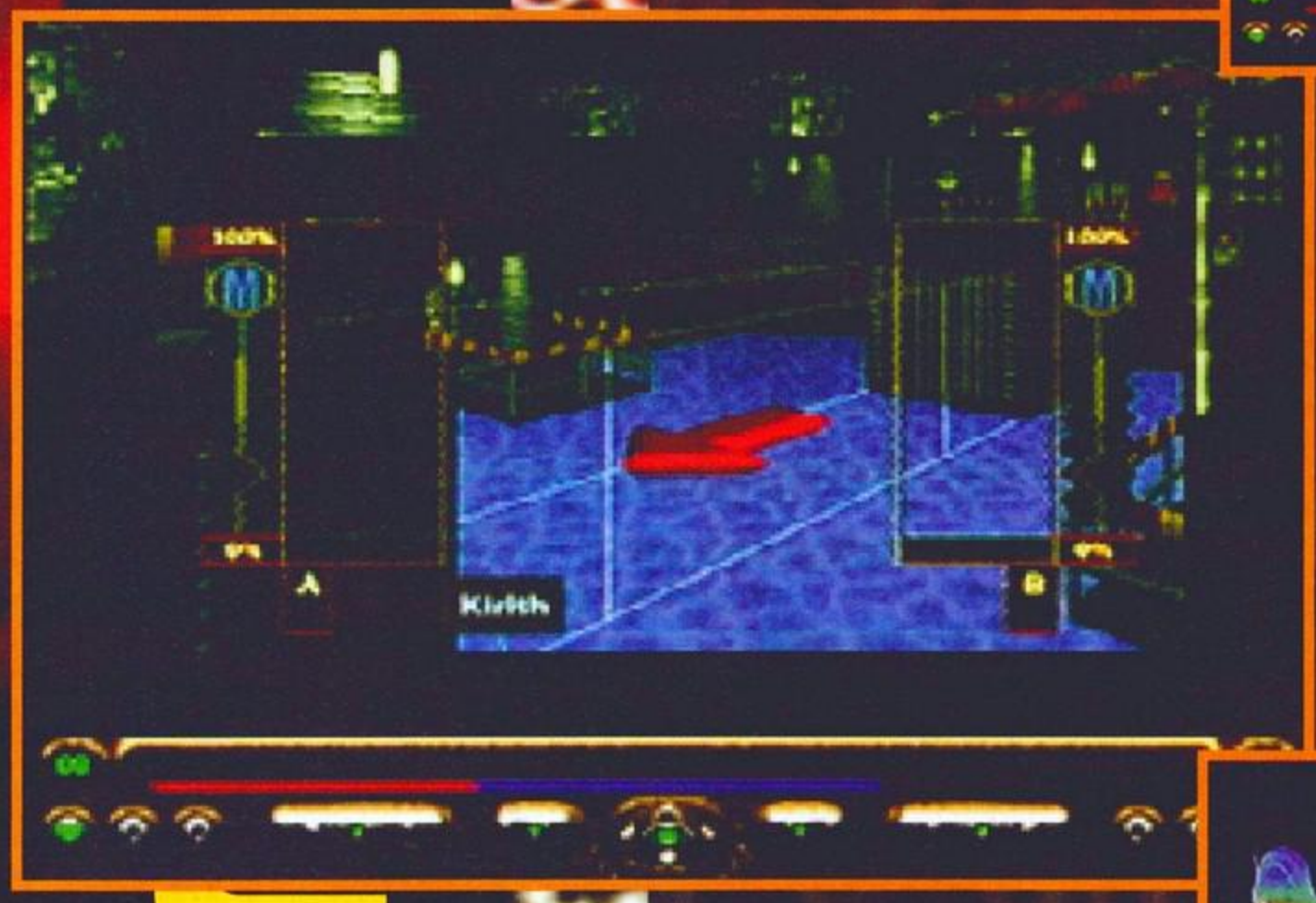
£. 46.000

PLAYSTATION

PERFECT ASSASSIN

Sono il migliore in quello che faccio, ma quello che faccio non è piacevole

Mi ci sono voluti anni per diventare il migliore assassino nella Galassia. Avete idea di quante persone si debbano fare fuori? Per cominciare bisogna accettare qualsiasi lavoro per qualsiasi prezzo. Poi si inizia a scegliere, aumentando i costi per il cliente; infine si decidono i lavori e il prezzo, senza accettare obiezioni. Gli innesti cibernetici sono venuti a poco a poco: gli occhi andavano adattati al buio e i polmoni all'atmosfera di ammoniaca di gran parte dei satelliti di giganti gassosi, il cervello dopo tante botte iniziava a perdere troppe cellule e troppa memoria, le braccia e le gambe non erano abbastanza potenti per lavorare su pianeti con gravità pari a tre volte quella della Terra (dove vi assicuro che andare al bagno dà non poche soddisfazioni), e via dicendo.



Un bel giorno mi sveglio e, proprio prima di partire per una missione piuttosto importante affidatami dai Kobrai, una razza di esseri trascendentali che fanno da guardiani all'universo (i portinai di Dio, per intenderci. E non hanno voluto sentire nulla di costi e rimborsi spese! Mi sembra di essere tornato agli inizi), vengo bloccato e mi viene cancellata la memoria – ricordo solo la missione, il nome Ui D'Grak e una parola, Carteele...

Da qui in poi prendete in mano voi la situazione, guidando Charon nella sua impresa (bello come l'ultimo degli umani – già, siete l'ultimo – si chiami Caronte e faccia l'assassino) per salvare l'universo. Comunque sia, le risposte alle domande del tipo "Chi devo far fuori?", "Perché sono stato assunto dai Kobrai?" e via dicendo le potrete dare solamente voi in questo Perfect Assassin, ultimo gioco prodotto dalla Grolier, programmato dai signori di Syntetic Dimensions, quelli di

Legends of Valour, un gioco per PC del 1992, e ideato da Kevin Walker (artista grafico e disegnatore di fumetti, il tizio dietro al film di Judge Dredd). Si tratta di un'avventura (non vogliatecene: siamo solo in possesso di una press release e di alcune foto...), nel senso più classico del termine: vi toccherà scoprire chi vi ha cancellato la memoria, chi è il personaggio con cui dovete parlare, chi vuole usare la fonte d'energia dell'universo per i propri scopi e via discorrendo. La caratteristica principale del gioco, a quanto pare, è l'interfaccia di dialogo particolarmente curata, che vi permette di interagire in maniera articolata con oltre 250 personaggi, rappresentanti delle 12 razze aliene nel gioco, disseminati nelle 100 locazioni da visitare. Inutile dire che ognuno dei protagonisti della storia avrà una propria personalità e una memoria, e si ricorderà quindi del vostro comportamento nei precedenti incontri... Il tutto si svolge in un ambiente 3D con fondali prerenderizzati. L'interfaccia di utilizzo del prodotto è una classica punta e clicca, nello stile di tutte le avventure grafiche degli ultimi anni, a partire dal 1991 (il primo Monkey Island mi pare un discreto rappresentante) fino ad oggi. Vi toccherà prendere oggetti, esaminarli, collegarvi a terminali particolari per raccogliere informazioni su luoghi e persone.

Inutile dire che, data la natura della vostra professione, parlare non sarà tutto quello che farete, anche se effettivamente sparare sarà più un discorso di qualità e di discrezione che di quantità. Anche le parti dinamiche sembrano essere state gestite in maniera particolarmente intuitiva, almeno per quanto riguarda la versione PC, ma aspettiamo di vedere cosa ci riserva quella per la macchina Sony. Si sa come le interfacce punta e clicca non vadano molto d'accordo col joypad... C'è da dire una cosa che risulta indubbiamente positiva per il gioco, specialmente qui da noi, e che avreste già dovuto capire dalle foto, perlomeno se siete dei buoni osservatori: è interamente tradotto in italiano (almeno il testo; non so nulla dell'eventuale parlato, mi spiace).

Per ora è tutto: vi rimando direttamente alla recensione, che dovreste trovare sul prossimo numero.

Alex Rossetto

PLAYSTATION

PREVIEW

UNA VOLTA DA BAMBINO MI HANNO SPARATO MA NON SONO MORTO...

L'ospedale è sempre stato uno dei miei ambienti preferiti, un po' come quella volta che mi ha morsicato una vedova nera e sono andato al pronto soccorso con il mio amico coccodrillo bianco delle fogne di New York. Capite quindi da cosa derivi il mio terrore per i ragni, di qualsiasi specie, grandezza, età, codice fiscale essi siano. In realtà questa è tutta un'azione di depistaggio atta a nascondere il mio totale odio per ospedali, ambulatori e via dicendo.

Adesso sicuramente chiameranno decine di dottori infuriati per questo, ma a me non frega niente, perché tanto non mi ammalo mai. Speriamo solo che queste strane macchie viola spariscano presto, nel frattempo spero di non contagiare qualcuno...

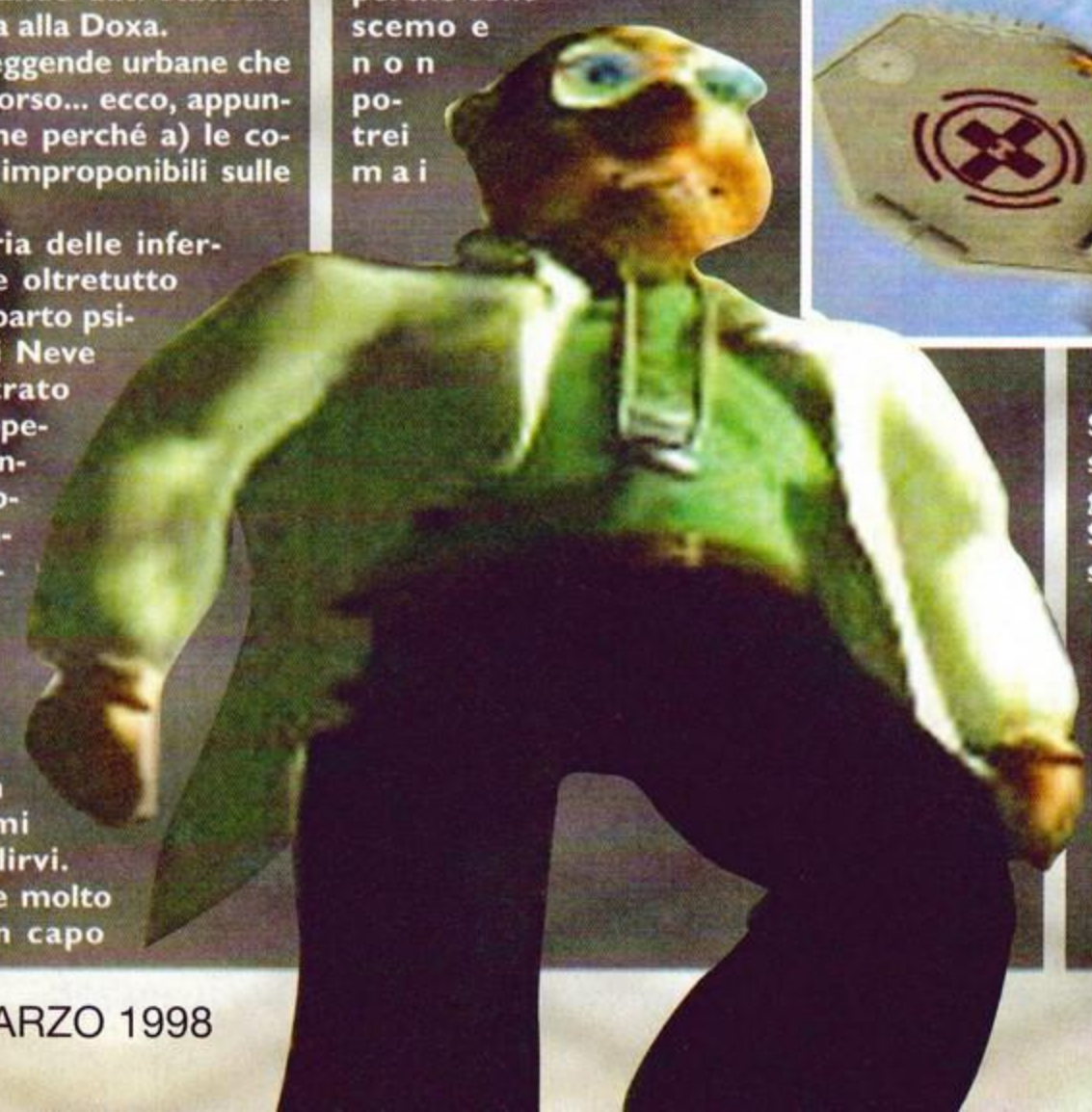
Del resto curarsi è una rottura notevole, soprattutto ti costringe spesso e volentieri a subire visite ed esami di cui nemmeno sospettavi l'esistenza (tipo il prelievo del muco, o l'esame della scatola cranica tramite rimozione momentanea della stessa. L'ultima volta me la devono aver rimontata male, comunque). Ma la parte peggiore, al di fuori del prelievo del sangue, dove i più coraggiosi generalmente diventano bianchi

theme HOSPITAL™

dopo due secondi dall'inserimento della siringa, è l'attesa. Attesa per l'accettazione, attesa per la visita, attesa per l'eventuale cura. Voglio dire, va bene tutto, però starsene in una sala d'aspetto circondato da pericolosi portatori sani di bacilli d'ogni genere non è proprio il massimo della vita.

ospedale. Avete presente il film in cui Alberto Sordi interpretava il ruolo di un rampante medico, il professor Terzilli (film tra l'altro con uno dei titoli più lunghi della storia)? Una cosa del genere.
Ovviamente il massimo sarebbe poter costruire nuovi reparti, aprire nuove ali, gestire il personale, curare i pazienti, il tutto in un ambiente matto, pieno di tanti colori, simpatia e ovviamente anche sciatalgia. Theme Hospital è tutto questo, un gioco veramente fuori come un balcone, dove ricoprirete proprio l'incarico di "Patrone t'ospetale".
Come nella migliore delle tradizioni Bullfrog, e come già accaduto in Theme Park, il gioco, nonostante una netta impronta simulativa, rimane di gran lunga incentrato sulle idiozie sparse un po' ovunque. Primo, perché difficilmente troverete delle malattie normali e secondo perché sono scemo e non potrei mai giocare con un titolo normale o troppo intelligente (per questo che ho rifiutato in batta la recensione di Chessmaster 7541 e poi non so giocare a scacchi).
Non mancano quindi persone sofferenti per un improvviso gonfiore alla testa, oppure per essere diventate trasparenti (capita spessissimo anche a me) e persino vip in preda alle crisi depressive più disparate (nulla di così strano in questo caso). Le cure ovviamente sono piuttosto singolari, così come gli ambienti ambulatori, fra cui figura la leggendaria "sala pompa" che, nonostante i doppi sensi, è una stanza adibita alla sgonfiamento delle teste dei poveri malati citati poco fa. Il tutto avviene nell'ilarità più assoluta, dato che il medico provvede da prima a forare il cranio del malcapitato con uno spillone, per poi rigonfiarglielo con la pompa in questione...
Insomma, dovrebbe proprio trattarsi di un gran bel titolone, questo nonostante si porti sulle spalle un bel po' di mesi (forse un anno) dall'uscita della versione PC. A questo proposito va segnalato che la conversione su PlayStation sembra davvero ben realizzata, nonostante l'uso della bassa risoluzione.

L'incubo peggiore poi, è quando ti becchi la vecchietta vedova che ti racconta non solo tutti i suoi malanni, ma pure quelli del defunto consorte, snocciolando dati statistici tanto precisi da far invidia alla Doxa.
Non parliamo poi delle leggende urbane che circolano sui pronto soccorso... ecco, appunto, non parliamone, anche perché a) le conoscono tutti e b) sono improponibili sulle pagine di ConsoleMania.
E poi anche questa storia delle infermiere carine mi puzza e oltretutto quando frequentavo il reparto psichiatrico con il Babbo di Neve (ormai personaggio entrato nella leggenda), la più appetibile aveva un'età tendente all'infinito e un sex-appeal pari a Raffo nudo cosparso di crema pasticciera.
Una cosa però mi piacerebbe fare: il capo della polizia. No, non si può, anche perché altrimenti vado fuori tema e non riesco più a ricollegarmi con quello che volevo dirvi. Dicevamo: mi piacerebbe molto entrare nei panni di un capo



Speriamo inseriscano il supporto per il mouse, nonostante risulti abbastanza semplice giocarlo anche con il joypad. Cos'altro dire? Sono in ritardo, Marco sta aspettando questo articolo per andarsene, Alex me la pagherà anche per questo e Raffo assomiglia sempre più a un controllore dell'autobus. Il peggio comunque rimane Gaburri, ormai immortalato con la mini-telecamera collegata al Pentium II, durante una discussione telefonica irripetibile. Speriamo non scriva mai nulla su queste pagine comunque. Adios.

TMB

Giochitalia
il primo **cash and carry** nel Lazio riservato ai rivenditori oggi è disponibile.

Distribuisce i grandi nomi per console

Importazione dei migliori titoli internazionali

Un considerevole risparmio in tempo e denaro

Ordini unici, facilità fiscale

Condizioni commerciali particolarmente favorevoli

Un modo di lavorare estremamente veloce

Costo zero di magazzino

Prezzi concorrenziali a quelli dei produttori

Una struttura snella e disponibile

Senza vincoli e obblighi di contratti

Consegne in giornata a Roma

Consegne 24 ore in tutta Italia (isole escluse)

Niente investimenti per il rivenditore

Giochitalia distribuisce esclusivamente ai rivenditori

Case rappresentate:

Giochitalia srl - Via Montepulciano 10/12/14/16/18 - 00183 Roma
Telefono 06/70393105 - 70393952 - 70305454- Fax 06/70304778

Tutti i marchi e nomi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

STAR GAMES
Hardware - Software - Videogames

•C.so V. Emanuele III, 7 - Reggio C.
Tel. e Fax 0965/28850

•V.le A. Moro, 23 - Reggio C.
Tel. 0965/591211 Fax 593245

prima **Consol***atevi*
... poi **Schok***atevi*

7 OCCASIONI per domare "la BESTIA"

LBA² PC (Italiano)
Little Big Adventure
£. 49.900

The Lost World
Jurassic Park
£. 69.900

Yoshi Story Jap
(Nintendo 64)
£. 137.900

Croc PSX
Legend ef the Gobbos
£. 86.000

Toshinden 3
Battle Arena
£. 85.000

V - Rally
Championship Edition
£. 89.900

Nightmare
Creatures
£. 95.000

NUOVI PUNTI VENDITA

STAR GAMES Point
Hardware - Software - Videogames

•Via Nazionale, 87 - Gallico (RC)
•Via B. Buozzi, 281 - Palmi (RC) - Tel. 0965/45747
•Via Roma, 9 - Taurianova (RC) - Tel. 0966/611036

DISPONIBILITA' A NUOVI PARTNER
PER AVVIARE ALTRI "POINT"
INFOLINE 0348/6100127

Patrizia Luvarà

LA FORNITURA E' LIMITATA ALLA DISPONIBILITA' DI MAGAZZINO. I PREZZI INDICATI SONO COMPRENSIVI DI IVA E POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TUTTI I MARCHI CITATI SONO REGISTRATI DALLE RELATIVE CASE

PLAYSTATION

PREVIEW

PITFALL 3D

NON CREDETE A QUELLO CHE VI DICONO GLI ALTRI IL VERO AVVENTURIERO IN GIACCA DI PELLE E CAPPELLO ALLA TEXANA NON E MICA INDIANA JONES, MA IL GRANDE VECCHIO DEI PLATFORM, IL MITICO PITFALL! VAI CON LA SIGLA

Più implacabili di un muflone sardo, più inossidabili di una calotta cranica artificiale, più vecchi del nonno dei Simpson, meno ammuffiti del formaggio che ho nel mio frigorifero. Sto parlando dei mitici eroi della Golden Age del videogioco, quei tipi che spopolavano nei barettini e nelle sale giochi dei gloriosi anni '80; quelli, per intenderci, che venivano spesso disegnati con la faccia quadrata e le gambe rigide (manco fossero dei Playmobil). Questa marmaglia di pixellosi vip non ha certo avuto tutte le fortune dei loro più recenti discendenti: provate a chiamarvi Lara Croft e avrete il corpo più sodo e statuario di sempre, chiamatevi invece Pacman e sarete un'insulsa palla gialla (cos'avete da ridere? Io sono biondo, non giallo!). Diventare famosi e suscitare un seguito di fan in un periodo nel quale i più avanzati ritrovati dell'intrattenimento elettronico prevedevano ben 16 colori e una qualità grafica superata persino dalle costruzioni Lego non è certo facile e, se a distanza di quasi due decadi ci troviamo qui ancora a parlare di questi piatti "omini", una ragione ci deve essere: chiamatela nostalgia o carisma, come più vi aggrada, ma i fatti danno ragione alle software house che imperterrite ripescano dalla scatola delle rom i più vetusti pensionati virtuali. Questa operazione di remake però ha visto delle tappe ben precise sul suo lento cammino verso le soglie del XXI secolo: prima sono comparse le colle-

zioni di vecchie glorie (e la Namco ci ha subito sguazzato), poi hanno iniziato a riprendere i matusa di cui sopra e li hanno reintrodotti in nuove produzioni, infine si sono decisi a prendere idee e situazioni e adattarle al moderno standard videoludico. L'ultimo esempio in ordine di tempo di quest'ultima categoria è Frogger, e io ancora mi chiedo se davvero ne valeva la pena (per vedere una rana che continua ad affogare in acqua..) o era meglio che la si lasciava a curare i suoi nipotini girini, la povera nonna rana. Considerazioni personali a parte, dopo tanto cianciare arriviamo alla riesumazione del mese: questa volta il prescelto è Pitfall, l'ineguagliabile avventuriero delle catacombe che per tanti anni mi ha visto impastarmi senza ritegno al quinto quadro della sua prima avventura (e anche il seguito non mi faceva certo fare

non so se mi capite) e di insegnargli a muoversi anche a destra e sinistra, visto che lui più che avanti-indietro e salto non sapeva fare. E così è nata l'idea di Pitfall 3D, un platform game tridimensionale che dalle prime animazioni giunte in ufficio lascia decisamente ben sperare, anche se sicuramente non sarà l'originalità a farla da padrona (e se non avete ancora capito perché allora la faccia piatta ce l'avete voi, non Pitfall). Oltre alla nuova ambientazione treddì, il nostro eroe ha anche imparato un gran bel numero di mosse nuove, con il trascorrere degli anni: ora oltre a saltare è capace anche di rotolare, schivare gli oggetti, e persino combattere (che abbia partecipato a uno stage con il protagonista di Doom?) con tanto di armi e barretta dell'energia. Nuova impostazione, nuove mosse e nuovi nemici... basteranno a rendere Pitfall 3D degno della immortale fama conquistata in passato? Io lo spero, anche perché prima o poi voglio vedere tornare lo scarafozzo di Lady Bug... Ho ancora due paroline da dirgli...

bella figura con i miei amici...) fatta tutta di percorsi di guerra, trappole infernali, liane e animali tropicali in ordine rigorosamente sparso. All'Activision hanno deciso che era giunto il momento di far prendere una gran bella rivincita al nostro avventuriero, e quindi si son presi la briga di portarlo da un bravo visagista (con la nuova impostazione 3D non faceva certo una bella figura il nostro eroe se andava in giro con la faccia piatta,

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION

FORSAKEN

MA NON E CHE CI FACCIAMO UN PO' TROPPE STORIE PER QUANTO RIGUARDA IL FUTURO? O FORSE CE NE FACCIAMO TROPPO POCHE?

Se ci fate caso, è incredibile come una moltitudine di giochi, di film di cartoni animati e di libri, a partire dagli anni '70 a questa parte, ipotizzino per il genere umano un'escalation di disgrazie sempre peggiori. Potremmo partire dal sovrappopolamento selvaggio e dalle inquietanti ipotesi

sono riusciti a penetrare nei segreti della materia, fino ad arrivare a manipolarla al suo livello base. A questo punto, durante un

di vita futura (città con svariati livelli in altezza, lunghe chilometri, in cui la criminalità è altissima e i problemi sociali non si contano) che ci vedono bestie assetate di sangue e ansiose di assistere a sport sempre più violenti (Rollerball, Jet Rider 2, MUDS, quei capolavori di Speedball 1 e 2 dei Bitmap Bros e via dicendo); potremmo continuare con le guerre più o meno mondiali in cui ci dovremmo ipoteticamente imbarcare attorno alla fine del millennio o poco dopo (ops, mancano meno di due anni...), oppure con gli esperimenti andati male, con conseguenti epidemie/disastri ecologici/distruzione totale (barrare la fine preferita).
Forsaken appartiene a quest'ultima categoria. La storyline infatti contempla la Terra in un futuro non lontano, in cui gli scienziati

esperimento, succede l'impensabile (per chi non ha mai visto un videogioco in vita sua): qualcosa va storto e la Terra viene devastata da un tale cataclisma che le onde d'urto rovinano anche il sistema solare, spingendo allo stesso tempo il nostro pianeta fuori dalla propria orbita. Un'immensa operazione di recupero ha permesso alle forze Imperiali (ah, già, dimenticavo: facciamo parte di un Impero del Multiverso...) di salvare le cose (le persone sono tutte morte) ritenute più importanti, dopodiché il sistema solare è stato dichiarato zona irrecuperabile e off-limits. A questo punto entrate in scena voi, nei panni di un qualche incredibile cattivone intergalattico che ama scorrazzare in lungo e in largo per l'universo, a bordo della propria fida due-ruote stellare, alla ricerca di qualcosa da fare – chiunque conosca Lobo potrà farsi un'idea abbastanza specifica del genere di personaggio. Diversi tizi e tizie sono disponibili a darvi una faccia nel gioco, cosa utile soprattutto nella modalità multiplayer (supportata per PC, per PlayStation non è stato fatto alcun accenno a proposito, ma non c'è nemmeno stata alcuna smentita).

Per quanto riguarda l'azione di gioco vera e propria, brancoliamo ancora nel buio: all'E3 di Atlanta l'unico livello funzionante ricordava molto Descent, con tunnel da claustrofobia attraverso i quali sfrecciare a bordo delle vostre Harley Davidson spaziali, mentre a sentire la press release l'azione dovrebbe dipanarsi attraverso diversi scenari dell'ormai desolato pianeta natale della razza umana, partendo dallo spazio adiacente per arrivare ai suddetti tunnel, passando dai mari e da alcune zone rimaste incredibilmente intatte. I

fantasiosi programmatori hanno disseminato i percorsi (e i vostri mezzi) di armi letali e spettacolari, da usarsi solo per difesa: in

soldoni per sparare contro tutti quelli che vedete, presumo, perché oltre agli altri gentiluomini e gentildonne del vostro stampo, troverete ovunque droidi da combattimento più o meno grandi (come giustificare altrimenti i boss di fine livello?), disseminati dai militari imperiali con l'unico compito di impedire agli sciacalli spaziali senza cuore (voi) di rubare tutto ciò che è sfuggito al loro esame.

Si parla anche di risolvere puzzle ma, a giudicare dall'impronta che mi pare sia stata data al prodotto, non vedo come possano essere stati implementati nel contesto generale. Ve lo immaginate un pirata spaziale che, tra un colpo di cannone al plasma e l'altro, si ferma a cercare di capire perché è successo quello che è successo alla Terra?

Vedremo...

Forsaken dovrebbe essere in uscita piuttosto presto, per cui aspettatevi una recensione al più presto su queste pagine (beh, non

proprio queste: diciamo pagine equivalenti – ma nemmeno troppo, altrimenti sarebbe un'altra preview – su un altro numero di ConsoleMania).

Alex Rossetto

Un grande gioco.
Veloce. Pericolosamente veloce.

ONE

È un uomo.
Il suo braccio
può scattare,
attaccare,
lottare,
sparare,
uccidere!
Seguilo!
Condividi
le sue lotte
all'interno
di cinque
grandiosi
scenari:
i suoi Mondi.

UNA QUESTIONE
DI VITA O DI MORTE!
RIUSCIRAI A TENER TESTA
ALLA FURIA?

Un Uomo, Una Soluzione, Uno Stato D'Animo

BMG INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO
TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

Co-Developed by VISUAL CONCEPTS™

ASC GAMES™

PlayStation™

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

THE GAMES machine PC

CORNER CORNER CORNE

Se qualcuno ruba un ConsoleMania per te, sotto sotto vuole venire a casa tua a scroccare qualche partita col PlayStation; ma questa è una rubrica dedicata al fantastico mondo dei PC, quindi, per almeno quattromila caratteri, dimentichiamoci dei video giochi per console e pensiamo ai vestitini per la Barbie. La tendenza è comunque sempre più quella di convertire giochi già usciti per console su PC, quindi ecco che questo mese vi presento Fighting Force, Last Bronx e Sega Touring Car. Comunque via coi festeggiamenti e iniziamo 'sta cosa.

Raffo

FIGHTING FORCE

SEGA TOURING CAR

Anche per Saturn non era questo granchè, e su PC sono riusciti a farlo pure peggio. A quanto dice il nostro amicone Paolone, infatti, il gioco non è bello da vedere, non è bello da giocare e sicuramente (questo lo aggiungo io) non è bello da usare come fermacarte. In sostanza si tratta di un gioco di corse potenzialmente molto carino, del resto permette di usare delle vetture piuttosto barocche e di gareggiare in tracciati esteticamente (almeno per composizione) ben strutturati; quello che però proprio non va, sono le pecche estetiche (è tutto sgranato da far pena) e la mancanza di mordente che vi accompagnerà per tutta la durata del gioco... e forse anche dopo.

LAST BRONX

I giochi che s'ispirano ai mitici picchiaduro come Virtua Fighter sono numerosi su console, ma per PC, chiaramente, non si può godere di molta scelta; questo Last Bronx è un po' come il pane secco, quando arrivi a casa e non c'è niente da mangiare lo sbatti nel forno e magari te lo gusti anche, ma se potessi scegliere, sicuramente ne faresti a meno... ecco, questo gioco è il pane secco della situazione.

[illegible] RACE

tre informazioni, andatevi a comprare TGM e organizzate un bel corteo per l'abolizione della mestizia... Saluuuto!

MARVEL SUPER HEROES™

Gli eroi dei fumetti Marvel su PlayStation con mosse inedite e spettacolarità garantita!!

CAPCOM

Virgin INTERactive

Distribuito da:
Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.
Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

SONY PlayStation

SE NE PARLAVA DA UN PO', TUTTI LO ASPETTAVANO, ALCUNI NON CI CREDEVANO. MA ORA E ARRIVATO: POTETE INIZIARE A GIOCARE.

IL MANUALE DEL GIOCATORE DI AD&D!

Indubbiamente, fin dalle primissime uscite, Dungeons and Dragons e il fratello maggiore, Advanced Dungeons and Dragons, sono stati i giochi più amati, giocati, famosi. Del secondo di questi due, si è detto e scritto moltissimo. Si tratta di un sistema concettualmente vecchio, basato su quasi tutte le forme di dado mai concepite, che però ha riscosso un successo senza pari e capace di autorizzare la nascita di una gran quantità di ambientazioni e collane.

Ebbene, dopo precedenti tentativi, è finalmente a disposizione del pubblico italiano l'ultima edizione de Il Manuale del Giocatore per Advanced Dungeons and Dragons. Pubblicato dalla Twenty Five Editions (italianissima, non vi lasciate trarre in inganno dal nome), sarà il primo di una, si spera lunga, serie di prodotti per questo gioco.

Stampato con una spartana impaginazione (essenziale e chiara, seppur priva di peculiari fronzoli) il manuale si offre di prendere i giocatore e portarlo per mano attraverso il fantastico mondo di un gioco di ruolo fantasy, farglielo conoscere (almeno per sommi capi ed elementi essenziali), insegnarli a creare il personaggio da zero e cominciare a orientarsi.

Come nell'originale in lingua inglese, la sezione dedicata agli incantesimi e alla magia, per maghi e chierici, è a dir poco gigantesca: pagine su pagine di poteri, sortilegi e rituali: una vera manna, il tutto rigorosamente suddiviso per le diverse scuole di magia incontrabili nei mondi TSR (la casa che ha dato i natali a D&D e AD&D).

I MONDI DI AD&D

Sono molti e vari. Si tratta di differenti ambientazioni, che sviluppano terre e regni in modo nettamente differente. Ognuno di essi è stato accolto con successi alterni, e tranne alcune eccezioni sono ancora tutti in giro. Alcuni sono giunti a più riedizioni. Tutte le ambientazioni TSR per AD&D sono corredate da moltissimo materiale per i Master, chili di trattati sulle nazioni, quintali di moduli d'avventura e regolamenti e bestiari specifici. Vediamo di che cosa si tratta...

Greyhawk
Uno dei più antichi e forse più amati tra tutti i mondi di gioco. Si tratta del classico mondo fantasy, con una collocazione per tutto e dove tutto può accadere. Ahi noi:., butta in cattive acque.

Mistara
Si tratta dell'ambientazione originaria di D&D, ora evoluta dopo il passaggio di un decennio, con nuovi assetti di potere e personaggi. Affascinante, ma un pochino confusionaria, è l'ideale per chi voglia avvicinarsi a questo universo.

Forgotten Realms
Una delle più diffuse in assoluto: un mondo dettagliato fin nei minimi particolari. Si tratta ancora una volta di un fantasy classicissimo con, però, molto più spessore rispetto agli altri.

Dark Sun
Eccoci nell'esotico: un mondo fantasy in agonia, nel senso che il suo sole arde in modo irresistibile e il mondo è desertico. I Draghi dominano malvagiamente e sopravvivere da un giorno all'altro è una vera avventura!

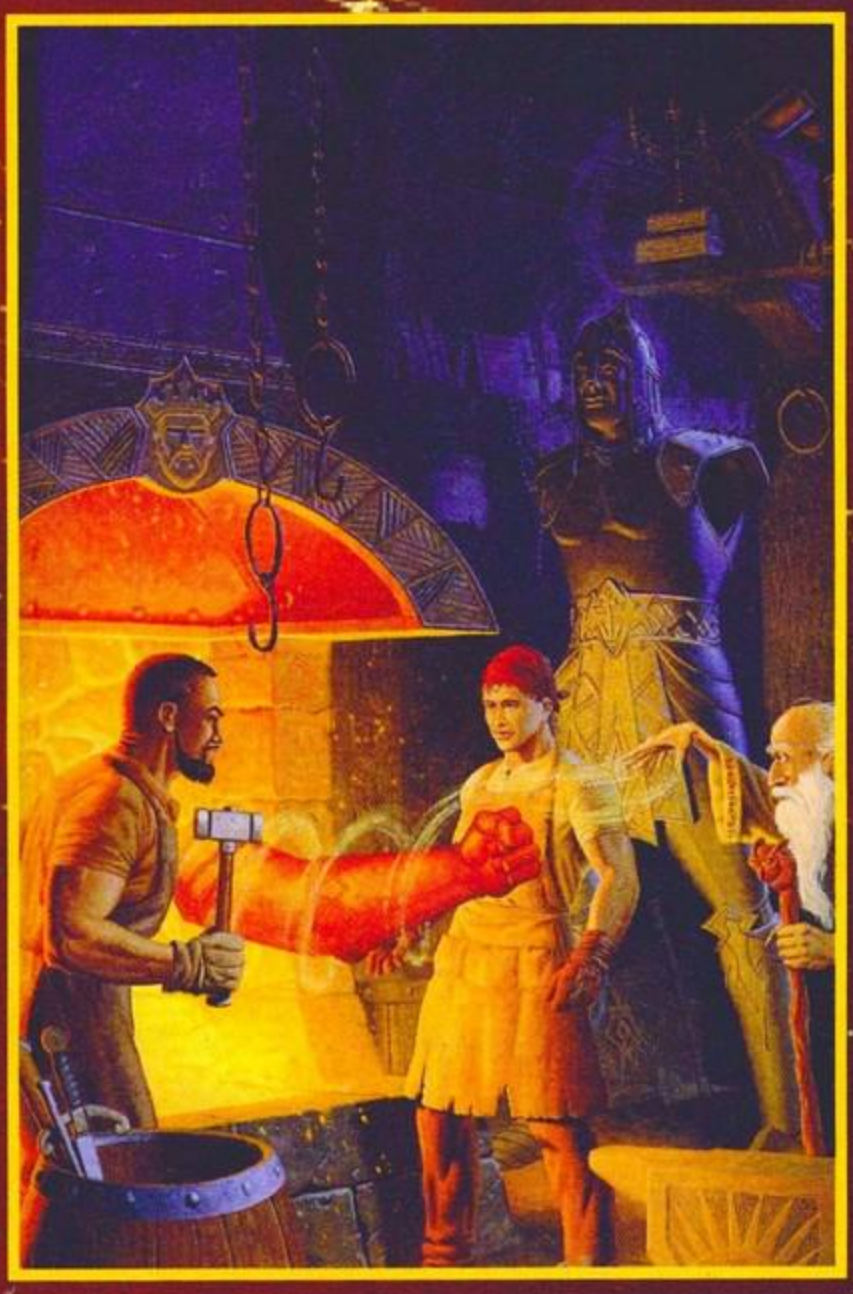
Al-Qadim
Per dirla in breve, l'adattamento per AD&D di Le Mille e Una Notte: tutto il fascino delle leggende di Baghdad (prima del lavoretto di Schwartzkopf & Co), e di Simbad il marinaio.

Dragonlance
Le terre dei Draghi: i grandi rettili sono i signori del mondo, o quasi. Guerre e saghe con e contro i draghi, cicli di romanzi e molto divertimento!

Ravenloft
Un'ambientazione horror, molto d'atmosfera, non per tutti ma davvero gustosa. Un mix tra il normale AD&D e un GdR horror.

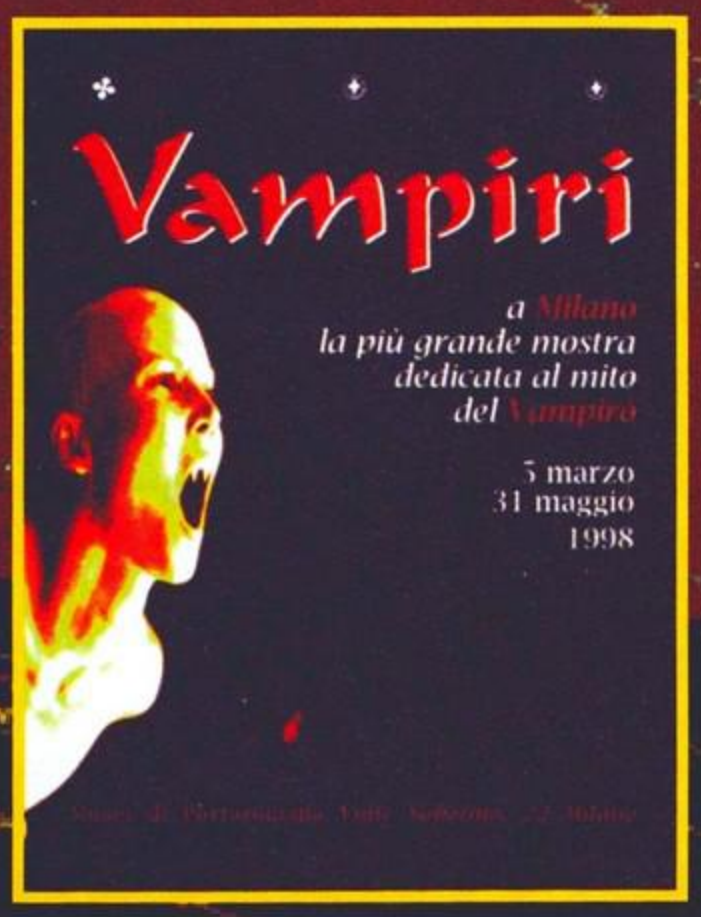
Spelljammer
Avete presente Star Trek?!? Be', questo sistema vi insegna a costruire una nave (si, nel senso di un galeone, un veliero o una galea), incantarla, e vagare per il cosmo... Non necessita di commenti.

Birthright
Un altro fantasy classico, con però un tocco di Macchiavelli e due parti di Highlander. Epico e strategico, fa della gestione una parte importante del gioco. Toglietela e avrete una fantastica ambientazione medievale condita da fantasy... Non per tutti.



Planescape
Il multiverso di AD&D in tutto il suo "splendore": si tratta di un'ambientazione che vi permetterà di vagare da un piano dimensionale a un altro, incontrando gli esseri più incredibili in assoluto.

E dopo questo excursus sui mondi di AD&D, non ci resta che aspettare: pare che il prossimo prodotto, dopo il Manuale per il Master, possa essere proprio il set base di Forgotten Realms, una quantità di materiale di gioco senza pari!



Vampiri a Milano!
No: non parleremo dei live, ma di una mostra che si tiene a Milano dal 5 Marzo al 31 Maggio. Dedicata ai Figli della Notte, prende in esame la figura del Vampiro sotto molti punti di vista e chiavi di lettura, con una densa sezione dedicata al gioco (di ruolo, video, di carte, etc.). Dove?
Musei di Porta Romana, Viale Sabotino 22 (Biglietto: 12.000 Lire).
Per Informazioni: 02-58303635

Buon Divertimento

Christian Antonini

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventurati in questi labirinti da incubo.
Emula le gesta dei mitici eroi, alla ricerca di tesori e gloria. Deathrap Dungeon vi immerge in un vero mondo fantasy tridimensionale in cui incontrare folletti, orchi, minotauri ed enormi draghi è assolutamente normale.
Scegliete il vostro eroe e partite alla ricerca di enigmi e misteri insoluti.
Utilizzate differenti armi, oggetti e pozioni per sopravvivere e avere la meglio sugli abominevoli orrori che vi verranno scagliati contro. Epici duelli vi attendono, a questo punto è da codardi tirarsi indietro.

- **Una spettacolare avventura fantasy ricca di azione**
- **Grafica dettagliata in un ambiente in vero 3D**
- **Armi e oggetti possono essere trovati per migliorare il personaggio**
- **Decine di missioni differenti**
- **Un bestiatio di mostri senza precedenti, dai piccoli folletti agli enormi draghi e giganti!**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Sulla Nuova Terra, le razze più incredibili e letali si affrontano per il dominio assoluto. Almeno fino alla prossima partita.

WARBEAST

Probabilmente molti di voi saranno troppo giovani per ricordarsene (che nessuno osi insinuare che io sia vecchio: ho solo una maggiore memoria ludica...), ma guardando Warbeast non può che tornare alla mente l'eccezionale Zargo's Lord, indubbiamente uno dei più bei giochi strategici realizzati in Italia (se vi dovesse capitare di trovare ancora una copia dell'edizione originale, non fatevela scappare). In ogni caso, l'ispirazione è palese, e Warbeast – così come il predecessore, Warangel, edito dalla Hobby & Work – è un degno figlio.

In un mondo post-apocalittico, la Nuova Terra, la battaglia infuria per il dominio. A combattere sono le creature più incredibili e letali: Atlantidei, Suidi (maialoni antropomorfi), Abissali, Primitivi... e naturalmente le Warbeast, orridi mostri mutati, assetati di distruzione.

Il gioco rappresenta la lotta delle varie razze, nel tentativo di guadagnare un angolo in cui sopravvivere, strappandolo al controllo delle Warbeast. Ogni giocatore utilizza una piccola mappa di gioco, sulla quale è raffigurata una porzione di territorio. Questa cambia in base alla razza utilizzata dal giocatore, in modo che abbia a disposizione un territorio adatto (avete mai visto un Atlantideo in mezzo al deserto?).

Per quanto riguarda le meccaniche di gioco, ci sono tre livelli di complessità. L'ideale è cominciare con le regole base (arguto, non trovate), che in due paginette vi spiegano tutto ciò che dovete sapere. Naturalmente a questo livello il gioco risulta piuttosto limitato: uccidi il mostro (o cerca di prenderne il controllo), prendi nuovi combattenti ed espandi il tuo dominio. L'obiettivo è quello di conquistare per primi almeno 12 sezioni di territorio. Inutile dire che l'utilizzo delle regole facoltative dona uno spessore molto maggiore al tutto; delle pedine non si considerano più soltanto i dati di combattimento, ma anche le specializzazioni e le azioni speciali di ogni razza. Inoltre, le scelte a disposizione dei giocatori sono molto più numerose, ed è qui che effettivamente emerge la caratterizzazione dei diversi eserciti, che alla fine è uno dei punti più interessanti del gioco.

Il gioco è senza dubbio divertente e ben studiato, ed è particolarmente adatto a tutti coloro che amano strategia e tattica, possibilmente ricoperte da uno spesso e gustoso strato di fantasia. Il prezzo, inferiore alle 30.000 Lire, è senza dubbio un altro elemento positivo, soprattutto in mezzo a una giungla di giochi dai prezzi assolutamente esorbitanti. La cosa che invece risulta più fastidiosa è il dovere ritagliare tutte le pedine di gioco, che per potere rientrare nel basso prezzo di vendita non sono state pretagliate; armatevi dunque di forbici e pazienza, e preparatevi a raccogliere la sfida.

Andrea Fattori

CAPIAMO INTERNET

Una piccola precisazione riguardante Evo, il titolo di cui abbiamo parlato la volta scorsa:
per tutti i marinai informatici che volessero acquistarlo in rete è disponibile all'indirizzo http://www.giardino.it/edi, ma non finisce qui; infatti sul sito è disponibile una versione in Acrobat da scaricare e stampare per giocarci senza alcun impegno... Non male questa iniziativa della Edicarton, produttrice del gioco. Il prodotto trattato invece in questo numero è disponibile sullo stesso sito, all'indirizzo http://www.giardino.it/edi/warbeast/home.htm.
Le meraviglie della tecnica...

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI SONY PAL

AUTO DESTRUCT	89000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA SOCCER 2	89000
ALUNDRA	TEL
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	79000
BLOODY ROAR	95000
BROKEN SWORD 2	89000
BUBBLE BOBBLE 2	TEL
BUSHIDO BLADE	95000
C&C RED ALERT	95000
CART WORLD SERIES	TEL
COOL BOARDERS 2	95000
CRASH BANDICOOT 2	89000
CRIME KILLER	95000
CROC	89000
DARKLIGHT CONFLICT	69000
DEATHTRAP DUNGEON	TEL
DEVIL'S DECEPTION	95000
DISCWORLD 2	89000
DRAGON BALL FINAL BOUT	99000
DUKE NUKEM	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FANTASTICI QUATTRO	89000
FELONY 11-79	89000
FIFA 98 parlato in italiano	89000
FINAL FANTASY 7	99000
FORMULA 1 97	99000
HERCULES parlato in italiano	89000
HERC'S ADVENTUR parlato in italiano	89000
INDEPENDENCE DAY	69000
JERSEY DEVIL	89000
JET RIDER 2	85000
JUDGE DREDD	89000
MAGIC THE GATHERING	89000
MASS DESTRUCTION	69000
MEGA MAX X3	69000
MONSTER TRUCKS	69000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95000
MOTO RACER	89000
NBA LIVE 98	89000
NHL 98	89000
NHL BREAKWAY 98	89000
NIGHTMARE CREATURES	95000
NUCLEAR STRIKE	89000
NAGANO WINTER OLIMPIC	95000
ODDWORLD ABE ODDISEE	85000
PGA TOUR 98	89000
PITFALL 3D	TEL
POWER BOAT RACING	95000
RAYSTORM	69000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	85000
SENSIBLE SOCCER 2000	69000
SIM CITY 2000	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	89000
SHADOW MASTER	85000
STEEL REIGN	85000
SPICE WORLD	TEL
TENKA	79000
TOMB RAIDER 2 parlato in italiano	95000
TEST DRIVE 4	95000
THE NEED FOR SPEED 2	79000
TIME CRISIS+GUN	149000
TOTAL NBA 97	79000
V. RALLY	99000
WARCRAFT 2 parlato in italiano	85000
WCW VS THE WORLD	89000
YUSHA - HEAVENS GATE	79000
Z parlato in italiano	89000
MDK	89000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49.000

ALIEN TRILOGY
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
MICRO MACHINES V3
PARAPPA THE RAPPER
FATE TO BLACK
HEXEN
GRID RUN
NHL 97
ROAD RASH
SOVIET STRIKE
WIPEOUT 2097
RAYMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
INT. TRACK & FIELD
SLAMSCAPE
NANOTEK WARRIOR

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD ANALOGICO	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	109000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
LIGHT - GUN effetto rinculo	129000
ACTION REPLAY	99000
MULTITAP (4 giocatori)	79000
MOUSE	69000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI	95000
MEMORY CARD 720 BLOCCHI	105000
ASCII GRIP-PAD novità	79000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÁ

NINTENDO 64 — SEGA SATURN — PlayStation.

GIOCHI PLAYSTATION USA/JAP

ALUNDRA USA	119000
ARMORED CORE 2 JAP	129000
AYRTON SENNA 2 JAP	129000
BUGRIDERS USA	109000
CRASH BANDICOT 2 USA	99000
CROC USA	99000
CHORO Q2 JAP	99000
GRAN TURISMO JAP	129000
EINHANDER JAP	129000
ELEMENTAL GEARBOLT JAP	129000
FINAL FANTASY TACTICS USA	129000
FORMULA 1 championship edition	119000
GHOST IN THE STEEL USA	95000
GRAND TOUR RACING 98	109000
KLONDA DOOR TO PHANTOMILE JAP	129000
MARVEL SUPER HEREOS JAP	129000
MEGAMAN 4 USA	129000
MEGAMAN DASH JAP	129000
MOONLIGHT SYNDROME JAP	129000
MORTAL KOMBAT MITH. USA	99000
MOTO RACER USA	99000
ONE USA	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT USA	89000
RUSH HOUR USA	89000
SPAWN THE ETERNAL USA	109000
TOMBA JAP	129000
TALES OF DESTINY JAP	129000
NAGANO WINTER OLYMPIC JAP	129000
VIRTUAL RALLY USA	99000
RESIDENT EVIL 2 USA	135000
BIO HAZARD 2 JAP	145000
SUPER LIVE STADIUM	135000
TEKKEN 3	TEL
TOBAL 2 JAP	139000
XENOGEARS JAP	135000
PARASITE EVE JAP	TEL
METAL GEAR SOLID JAP	TEL
BREAT OF FIRE 3 USA	129000

TITOLI DISPONIBILI NINTENDO 64

YOSHI'S STORY
NAGANO WINTER OLYMPIC
VIRTUAL HORIUKO NO KEN
FIFA 98
GREATZKY'S HOCKEY 98
DUKE NUKEM 64
WILD CHOPTER
LAMBORGHINI 64
EXTREME - G
WAR GODS
DOOM 64
WHEEL OF FORTUNE
DUAL HEREOS
FORMULA 1 POLE POSITION
M.R.C.
DIDDY KONG RACING
SAN FRANCISCO RUSH (offerta)
AEROFIGHTER ASSAULT
DARK RIFT (offerta)
TETRISPHERE
CHAMELEON TWIST
SNOBOW KIDS
EXTREME - G
WCW VS THE WORLD
NBA IN THE ZONE 98
FIGHTER DESTINY
ADATTATORE UNIVERSALE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

disponibile vasto assortimento titoli per:
SATURN
NINTENDO 64 - SUPERNINTENDO
MEGADRIVE - GAME BOY

NOVITÁ SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

XENIA
EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

FACCE... RIDE

FACCE DA CONSOLEMANIA

Strano mese quello di marzo, il clima comincia a farsi mite, i cerbiatti cominciano a scendere dalle montagne per andare a cercare erba fresca in città, i salmoni nel naviglio cominciano a risalire la corrente e i topi grossi come mucche se li mangiano in un sol boccone. Strano mese quello di marzo, viene prima di febbraio ma anche dopo aprile, e se il mondo, almeno per un mese, si fermasse a riflettere, cosa succederebbe? Pensiamoci un po' su, e poi andiamo a nanna.

Raffo

IL BABAU ESISTE DAVVERO

Glielo avevamo promesso, e dopotutto se lo meritava; anche se con un paio di mesi di ritardo, il nostro redattore più deficiente ha fatto la sua bella comparsa su queste pagine (anche se ci era già stato); del resto una tale vena di demenzialità mista a idiozia pura non può certo essere frenata, e anzi va incoraggiata, quindi eccolo qui travestito da Sabbipode con i pochi mezzi a sua disposizione (tutti recuperati in caserma). Una ricerca notevole, complimenti caro Simonetti, vedrai quanto saranno contenti i tuoi superiori quando vedranno che hai sottratto la maschera anti-NBC.

IL PRESEPE (MAL)VIVENTE

Ogni volta che il caro FBS (redattore di TGM ora fare il militare) mi diceva: "Eh, caro Raffonzo, presto dovrò partire", pensavo, mah, chissà se riuscirà ad ambientarsi, come reagirà inserito in un ambiente austero come quello della caserma; beh, la mia risposta l'avete qui riprodotta.
Non solo infatti FBS si è ambientato alla grande, ma ha fatto diventare dementi quanto lui anche i suoi commilitoni; in questa foto vediamo come sia riuscito a ricreare alla perfezione il presepe (compreso Gesù Bambino, che in realtà altro non è che una foto su un giornale avvolta nell'asciugamano). Grande Simonetti, spacca tutto, che presto anche tu potrai dire è FINITA! (comunque dopo di me... eh, eh, eh)

LA MULA DEL MULO

Conoscete Giandomenico? Boh, io non l'ho mai visto, eppure ci ha spedito la foto della sua ragazza, simpatico il ragazzo, sconosciuto, ma simpatico. Dopo un'attenta analisi della lettera allegata alla foto, però, mi sono reso conto che l'immagine era da pubblicare... peccato, non sarebbe male se qualcuno ogni tanto pensasse a Raffo e gli spedisse una bella foto di una ragazza con scritto: "Toh, Raffo, mio idolo, questa è la foto di una mia amica con allegato il numero di telefono, lei ti vorrebbe sposare e mi ha incaricato di riferirtelo"; e invece niente, va beh, comunque questa avvenente donzella altri non è che Lorena, ha vent'anni e passa le sue giornate con in mano due joypad del Nintendo 64... beh, ognuno ha i suoi vizi.

Cioè, no, raga, se cioè avete troppo intenzione di spedirmi le vostre foto, no, cioè, potete un sacco farlo; l'indirizzo a cui dovete spedirlo, è una cifra bello e lo trovate in alto vicino al titolo.

CONSOLIAMOCI

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Consoliamoci
Casella Postale
853
20101 Milano

CARI I MIEI SIMPATICI LEPROTTI, ECCOCI DI NUOVO GIUNTI A QUESTA PIACEVOLE NONCHÉ UTILISSIMA RUBRICA, CHE VI PERMETTE OGNI MESE DI VENDERE, CERCARE O SCAMBIARE MATERIALE PER LE VOSTRE AMATE CONSOLE ECCO COSA DOVRETE FARE PER PROVARE LA GIOIA INCOMMENSURABILE DI VEDERE IL VOSTRO ANNUNCIO PUBBLICATO: 1) SCRIVETE LO STESSO IN MODO CHIARO E COMPRENSIBILE, PRESTANDO LA MASSIMA ATTENZIONE ALLA CORRETTA SCRITTURA DEI VARI TITOLI; 2) FOTOCOPIATE UN QUALSIASI DOCUMENTO DI IDENTITÀ E INDIRIZZATE IL TUTTO ALL'INDIRIZZO QUI A FIANCO.

IL DESPOTICO DAVE

PS: visto che qualcuno me lo ha chiesto, tengo a sottolineare che questa rubrica è completamente gratuita (ovvero non dovete mandare denaro né a me né a nessun altro), ma la grande quantità di annunci che mensilmente sommergono la nostra povera casella postale mi impedisce di accontentare tutti.

VENDO
Sega Mega Drive con i seguenti giochi e accessori a L. 250.000: Virtua Racing, FIFA '95, Earthworm Jim 2, MicroMachines 2, Super Street Fighter 2, The Lion King, Streets of Rage 3, Sonic, Cyborg, John Madden Football '93, European Club Soccer, King Bounty, Super Monaco GP 2, Jurassic Park, Robocop VS Terminator, due joypad di cui uno a sei tasti e adattatore universale. Sono anche disposto a scambiare il tutto con una Playstation con un gioco. Telefonare, ore pasti, allo 0782/622225 e chiedere di Cosimo.

VENDO
Nintendo 64 PAL, pochi mesi di vita con imballi originali a L. 200.000 o a L. 350.000 con Killer Instinct e Wave Race. Telefonare, ore pasti, allo 0143/61421 e chiedere di Massimo.

VENDO
Sega Saturn PAL, due joypad, adattatore universale e con i seguenti titoli: Tomb Raider, World Wide Soccer '97, NBA Jam T.E., Super Puzzle Fighter 2 Turbo, Bug (USA), Shining The Holy Ark (USA), Die Hard Arcade (JAP), Panzer Dragoon 2 (JAP), Sonic Jam (JAP), Hokuto no Ken (JAP); il tutto a L. 550.000. Telefonare allo 06/6674820 e chiedere di Vittorio.

VENDO
per Playstation Time Crisis e pistola a L. 130.000, oppure scambio il titolo in questione con V-Rally e Tomb Raider. Telefonare allo 0785/20854 e chiedere di Antonello.

SCAMBIO
il titolo Quake per PC con V-Rally, Broken Sword o Resident Evil per Playstation. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0785/71472 e chiedere di Maurizio.

VENDO/SCAMBIO
i seguenti giochi per Nintendo 64: F1 Pole Position 64 a L. 140.000, Killer Instinct Gold a L. 130.000, Wave Race 64 a L. 110.000. Vendo anche il tutto in blocco a L. 370.000. Cerco in particolare i seguenti titoli: Dark Rift, San Francisco Rush, Extreme-G. Telefonare allo 0421/272194 e chiedere di Giuseppe.

SCAMBIO
Sega Saturn PAL, due joypad originali, un CD di demo, Virtua Fighter 2, adattatore universale, cavo SCART con console Sony Playstation con o senza giochi, un joypad e una memory card. Sono anche disposto a vendere il tutto a L. 350.000 trattabili. Telefonare, ore serali, allo 02/2826304 o allo 02/27006652 e chiedere di Matteo. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

VENDO
Sega Mega Drive, un joypad, imballi originali, cavetto RF, il tutto a L. 100.000. Telefonare, ore pasti, allo 0372/413902 e chiedere di Leo.

VENDO
per Playstation PAL i seguenti giochi: NBA Live '96 a L. 25.000, FIFA '97 a L. 35.000, NBA in The Zone 2 a L. 45.000, oppure tutti in blocco a L. 90.000. Per ogni gioco acquistato regalo CD demo. Sono disposto a scambiare il tutto con uno dei seguenti giochi: Tomb Raider 2, F1 '97, Broken Sword, Toca Touring Car, Street Fighter Alpha, Actua Soccer 2, NHL '98, Die Hard Trilogy, pistola Hyper Blaster (Konami). Telefonare, ore pasti, allo 0363/399671 e chiedere di Enea.

VENDO
Sony Playstation PAL modificata, ottime condizioni, un joypad, un CD demo e un gioco a L. 250.000. Telefonare, ore pasti, allo 091/6912627 e chiedere di Massimo.

VENDO
console Mega Drive II completa di joypad, cavi e imballi originali, il tutto a L. 130.000 trattabili. Inoltre vendo alcuni giochi per la console in questione: I Puffi (!) a L. 45.000, Earthworm Jim 2 a L. 40.000, NBA Jam (JAP) a L. 20.000, FIFA Soccer '96 a L. 35.000, Shaq-Fu a L. 20.000; Una cartuccia in omaggio a chi acquista tutto in blocco. Telefonare al-

lo 0983/514327 e chiedere di Pietro.

VENDO
i seguenti titoli per Nintendo 64: San Francisco Rush (USA) a L. 120.000, Clay Fighter (USA) a L. 100.000, GoldenEye a L. 100.000, Wave Race (PAL) a L. 85.000, Dark Rift (USA) a L. 100.000, Turok (USA) a L. 115.000, Starfox 64 (JAP) a L. 110.000. Telefonare allo 0583/709887 o allo 0347/4829080 e chiedere di Massimo Toni.

VENDO/SCAMBIO
giochi per Nintendo 64 e PSX. Per Nintendo 64: Turok (PAL), Extreme-G. (PAL), Star Wars (PAL), Starfox (PAL) a L. 70.000 cadauno, Pilotwings (PAL), Killer Instinct (PAL), Blast Corps (PAL) a L. 60.000 cadauno; per Playstation: Tekken (PAL), Toshinden (PAL) e Ridge Racer (PAL) a L. 30.000, MicroMachines V3 (PAL) e Destruction Derby a L. 50.000 cadauno, Tunnel B1 (PAL) a L. 40.000, 7 CD con circa 50 demo giocabili a L. 50.000. Vendo inoltre Sega Mega Drive II con 15 cartucce a L. 190.000, Sega Mega CD con 13 CD a L. 190.000. Vendo Infine per 32X Star Wars (PAL) e Virtua Racing (PAL) a L. 30.000. Scrivere a Graziano Di Fonzo – p.za Vittorio Emanuele 69/2 Laterza (TA).

VENDO
console Nintendo Game Boy, Street Fighter 2, FIFA '97 e Super Mario Land a L. 180.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 080/4553563 e chiedere di Vincenzo.

VENDO/SCAMBIO
per Sony Playstation i seguenti titoli PAL: Tekken a L. 25.000, Tekken 2 a L. 60.000, Moto Racer a L. 60.000, Croc a L. 60.000, Crash Bandicoot a L. 50.000, Crash Bandicoot 2 a L. 60.000, Rally Cross a L. 40.000, Mortal Kombat Trilogy a L. 60.000, FIFA '97 a L. 50.000, Die Hard Trilogy a L. 50.000, Street Fighter Ex Plus a L. 60.000, Ridge Racer Revolution a L. 40.000, Road Rash a L. 30.000, Independence Day a L. 50.000. Vendo inoltre nuova serie di "Ken il guerriero" e riviste per Playstation. Telefonare, ore pasti, allo 090/9872251 e chiedere di Rinaldo.

VENDO
Master System II completo di un joypad e 10 cartucce (tra cui Double Dragon, Asterix...) a L. 150.000. Vendo Amiga 500 Plus, un joypad e 75 giochi a L. 250.000. Scambio Super Nintendo con joypad e sei giochi con almeno 23 cartucce per Sega Mega Drive. Telefonare allo 0981/22731 e chiedere di Carmelo.

VENDO
per Sony Playstation i seguenti CD-ROM: Test Drive 4 a L. 70.000, Super Puzzle Fighter II Turbo a L. 60.000, F1 '97 a L. 60.000, Final Fantasy VII a L. 70.000, Actua Soccer 2 a L. 70.000. Telefonare, ore pasti, allo 0338/2027853 e chiedere di Luca.

CERCO
per Sony Playstation Time Crisis + pistola o pistola Hyper Blaster + gioco e Volante Mad Catz (possibilmente + gioco). Vendo/scambio Command & Conquer e Red Alert ad un prezzo trattabile. Vendo inoltre Super Nintendo, un joypad, International Superstar Soccer Deluxe ed Earthworm Jim a L. 85.000. Telefonare, ore pasti, allo 0963/338414 e chiedere di Rocco.

VENDO
per Sony Playstation i seguenti giochi: Bust a Move 2, Legacy of Kain, Suikoden, Crash Bandicoot, Resident Evil, Tomb Raider, Command & Conquer, Soul Blade, Ridge Racer, Overblood e Fade to Black a L. 50.000 cad. + spese di spedizione. Annuncio valido in tutta Italia. Telefonare, ore pasti, allo 02/95303248 e chiedere di Davide.

VENDO
titoli per Sony Playstation: Toca Touring Car Championship (PAL) a L. 60.000, Discworld 2 (PAL) a L. 50.000, Broken Sword 2 (PAL) a L. 50.000, Exhumed (PAL) a L. 45.000, FIFA '98 (PAL) a L. 70.000, MIST (PAL) a L. 40.000, Fighting Force (PAL) a L. 50.000, Herc's Adventure (PAL) a L. 50.000, Player Manager (PAL) a L. 35.000, Vandal Hearts (PAL) a L. 40.000, Rage Racer (PAL) a L. 35.000, Ray Tracers (PAL) a L. 50.000, Need for Speed 2 (PAL) a L. 50.000, F1 (PAL) a L. 35.000, F1 '97 (PAL) a L. 50.000, Tobal 2 (JAP) a L. 30.000, Need for Speed (USA) a L. 25.000, Striker (JAP) a L. 20.000, Dracula X (JAP) a L. 30.000, Total NBA '96 (USA) a L. 20.000, un CD demo in omaggio per ogni CD acquistato. Telefonare allo 0347/4693926 e chiedere di Marzio.

SCAMBIO,
per Nintendo 64, Killer Instinct Gold (PAL) con Turok o Mario Kart, entrambi in versione PAL; vendo inoltre diversi titoli per Sony Playstation: Final Fantasy VII (PAL) a L. 60.000, Striker '96 (PAL) a L. 35.000, Actua Soccer (PAL) a L. 35.000, Rayman (PAL) a L. 35.000, Ridge Racer Revolution (PAL) a L. 40.000, Pandemonium (USA) a L. 35.000, Soul Edge (JAP) a L. 40.000, Battle Arena Toshinden (USA) a L. 35.000. Telefonare allo 050/532095 e chiedere di Thomas.

VENDO
Super Nintendo con due joypad, Mortal Kombat e Mario & Yoshi a L. 179.000. telefonare allo 0375/98246.

VENDO
Sega Mega Drive completo di cavi, due joypad e 13 cartucce a L. 300.000. Vendo inoltre Game Gear con 12 giochi a L. 200.000. Telefonare, ore pasti, allo 0471/884180 o, ore ufficio, allo 0471/884180 e chiedere di Pietro.

CERCO I
seguenti giochi per Super Nintendo, in qualsiasi versione: Chrono Trigger, Seiken Denseku 3, Dragon BZ6 RPG, Megaman X3, Megaman X7, Yu Yu Hakusho 2, Castlevania 4, Captain Tsubasa J4, 5 o 6 (! NdD) e Street Fighter Zero 2 (JAP). Inoltre vendo/scambio Ganbare Goemon, e Actraiser 2. Telefonare allo 0585/841625 e chiedere di Alberto.

CONTROL YOUR CONSOLE

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Control Your Console
Nome della console
Casella Postale 853
20101 Milano

QUESTO MESE MI SENTO PARTICOLARMENTE BUONO VI RISPARMIO QUINDI I MIEI SOLITI SPROLOQUI ESISTENZIALI E PASSO SENZA INDUGIO A RICORDARVI L'INDIRIZZO A CUI SPEDIRE I VOSTRI BEI GABOLONI
BUON COMPLEANNO A TUTTI.

L'IMPLACABILE DAVE

PSX BUSTERS

X2
Segue un pratico elenco di codici, che vi permetterà di iniziare la partita dal livello desiderato, nonché di poter disporre di alcuni extra...

Livello 2	713948
Livello 3	900277
Livello 4	213490
Livello 5	866141
Livello 6	321904
Livello 7	196861
Livello 8	040186
Livello 9	841003
Livello 10	216409
9 navi	220969
8 crediti	267776
Invulnerabilità	180771
Fine	300167

VMX RACING
Ecco a voi un bel gabolone e un cospicuo elenco di mosse speciali per ciascun personaggio:
Numero casuale: premete R1 e R2 mentre vi trovate nel momento più alto di un salto... la scelta del numero che farete sarà casuale!
Roland Becker - Team Fijisaka:
Body Spin: R1, R1, R1, R1.
Tabletop: R2, R2, R2, R2.
No Footer: R1, R1, R2, R2.
2nd Body Spin:R2, R2, R1, R1.
Superman: R1, R2, R1, R2.

Rex Emmit - Team Ogatsu:
Body Spin: R1, R1, R1, R1.
Body Flip: R2, R2, R2.
360 Spin: R1, R1, R2, R2.
Bike Stand: R2, R2, R1, R1.
Barrel Roll: R1, R2, R1, R2.

Cody Cooper - Team Camtek:
No Footer: R1, R1, R1, R1.
Superman Double Seat Grab: R2, R2, R2, R2.
Front Flip: R1, R1, R2, R2.
Bike Stand: R2, R2, R1, R1.
Tabletop One Hander: R1, R2, R1, R2.

Jamie Duncan - Team Tsunami:
Cross-Legged Superman: R1, R1, R1, R1.
Back Flip: R2, R2, R2, R2.
Misty 360: R1, R1, R2, R2.
Tabletop: R2, R2, R1, R1.
Bike Stand: R1, R2, R1, R2.

TUNNEL B1
Mi sembra di aver pubblicato questo trucco... Ad ogni modo, eccolo a voi per la vostra incommensurabile gioia: è sufficiente premere L1, R1, L2, R2, quadrato, cerchio, croce, triangolo contemporaneamente per ripristinare tutte le munizioni e l'energia vitale!

TRIPLE PLAY '98
Vi piacerebbe poter selezionare una simpatica squadra nascosta? Ebbene, tutto quello che dovete fare è premere L2, R2, L2, R2, cerchio (presumibilmente nella schermata di selezione!) per poter accedere alla fantasmagorica Dream Team Electronic Arts! Se la squadra non vi basta ecco a voi anche tre begli stadi segreti: nella schermata di selezione del luogo dell'incontro premete L1, R1, L1, R1, quadrato... Il gioco è fatto! E' venuto il momento di un trucco davvero inutile: se vi piacerebbe essere informati sulle condizioni del tempo (!) attraverso la suadente voce dell'annunciatore premete contemporaneamente, durante il gioco, L1, R1, L2, R2, quindi, mantenendo i pulsanti in questione sempre premuti, cerchio, croce, cerchio.

TREASURES OF THE DEEP
I soliti gaboloni anche per questo endoergonico giochillo! Assaporiamoli tutti insieme:
- Banana Bombs: nulla di realmente utile, ma aumenterà il numero di armi a vostra disposizione: premete basso, croce, sinistra, quadrato, alto, alto, triangolo, triangolo, destra, destra, cerchio, cerchio, croce, alto, triangolo, basso.
- Tempo raddoppiato durante gli Shark Attack: premete basso, croce, sinistra, quadrato, alto, alto, triangolo, triangolo, destra, destra, cerchio, cerchio, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1.
- Semplifica il gioco: basso, croce, sinistra, quadrato, alto, alto, triangolo, triangolo, destra, destra, cerchio, cerchio, R1, L1, L2, R2, croce.
- Vista dall'alto: basso, croce, sinistra, quadrato, alto, alto, triangolo, triangolo, destra, destra, cerchio, cerchio, triangolo, quadrato, croce, quadrato.
- Esci la mappa (!)[un esempio di italiano perfetto... NdAlex]: per rivelare qualsiasi cosa mediante la mappa dall'alto, premete basso, croce, sinistra, quadrato, alto, alto, triangolo, triangolo, destra, destra, cerchio, cerchio, quadrato, croce, cerchio, croce, quadrato.

SATURN BUSTERS

CROC
Selettore di livello: tenete premuti X, Y, Z nella schermata principale fino a quando non entrerete nella schermata delle password, quindi inserite: sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.

AMOK
Seguono alcuni pratici gaboloni:
- Livello segreto: durante la prima missione, nella seconda fase, portate a termine i vostri obiettivi, quindi dirigetevi verso sud; così facendo troverete una bella uscita alternativa che vi permetterà di accedere ad una missione sottomarina.
- Se tutto questo non è abbastanza eccovi un codice davvero interessante: Z, Z, Z, C, Y, X vi permetterà di iniziare la vostra partita da qualsiasi livello.
- Il codice Y, A, Y, A, Y, A vi consentirà invece di disporre di armi a fuoco quattro volte più rapide.
- Infine, per i lettori più esigenti (! NdD), ecco la password per l'immortalità: X, B, A, B, Y, X

DUKE NUKEM 3D
Invidiosi dei possessori di PC, che inserivano i codici attraverso la tastiera? Da oggi anche voi lo potrete fare... Attraverso il pad! Becchiamoci quindi senza indugio i gaboloni qui riportati:
- Tutte le armi: premete il pasto pause durante il gioco, quindi Z, X, X, Z, Y, Z, X, Z.
- Modalità Dave (God Mode): pause, quindi X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y.
- Selezione del livello di partenza: premete, nella schermata principale, X, Y, Z, Z, X, Y, X, Z, Y.
- Nessun nemico sullo schermo: nella schermata di selezione del livello di difficoltà premete Z, Z, X, X, Y, X, Y, X.
- Gioco segreto: tutto quello che dovrete fare è distruggere ogni traccia di WC e affini in ogni livello.
- Controlli in stile Turok: se siete in possesso di un pad digitale, mettete il gioco in pausa e premete Y, Y, Z, Z, X, X, Y, X, Z; togliete la pausa e il gioco è fatto! Ora il controller analogico vi permetterà di guardare in giro, mentre gli altri controlli sono i seguenti:
A: apri/bevi/azione.
B: indietro.
C: Strafe a destra.
X: usa un oggetto.
Y: Strafe a sinistra.
Z: avanti
L: sparo
R: salta
Pad digitale alto/basso: scorri tra gli oggetti.
Pad digitale sinistra/destra: scorri tra le armi.

G-VECTOR
Servono crediti extra? Non temete, tutto quello che dovete fare è premere, nella schermata dei titoli, alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, A, B, C.

MANX TT
La pecora non è di certo un mezzo di trasporto convenzionale, ma sicuramente vi divertirete un mondo ad utilizzarla al posto della vostra fida moto; quello che dovete fare è iniziare una partita in modalità arcade e scegliere un percorso, quindi premere alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, Z, Y nella schermata di selezione del cambio (manuale o automatico). Ah, quasi dimenticavo... Anche gli altri concorrenti disporranno della loro bella pecorona da strada.

TEN PIN ALLEY
Non di certo utilissimo questo trucco, ma vi permetterà comunque di poter utilizzare un simpatico personaggio/trottola: inserite come nome del vostro personaggio la parola 3Dwait nello slot numero cinque, quindi iniziate il gioco come di consueto, muovete il vostro personaggio da sinistra a destra e aspettate circa un minuto senza premere nessun tasto. Il gioco è fatto!

WARCRAFT II
Avete difficoltà a portare a termine una missione di questo intrigante titolo fantasy? Ok, ho in servo per voi alcuni "espedienti" per rendere il tutto molto più facile:
- 10,000 d'oro, 5000 di legno e 5000 di olio: inserite GLTTRNG nella schermata delle password durante la vostra partita.
- Tutti gli incantesimi e ripristino del mana: sempre nella schermata delle password di cui sopra, inserite VRYLTTL.
- Edificare e aggiornare in modo veloce: inserite (non vi dico più dove) MKTS.
- Tutti gli upgrade: inserite DCKMT.
- Mostra tutta la mappa: inserite NSCRN.

NINTENDO 64 BUSTERS

BLAST CORPS
Ecco a voi un bel trucco per provocare esplosioni istantanee: tutto quello che dovete fare è avvicinarvi a qualcosa e scendere dal veicolo in cui vi trovate utilizzando il pulsante Z. Fate attenzione, se sarete troppo vicini potreste anche non riuscire a salvare il vostro personaggio. Continuando comunque a tener premuto Z il veicolo dovrebbe esplodere come per magia. In più, se vi serve una partenza davvero turbo, sappiate anche che è sufficiente premere il pulsante di accelerazione in contemporanea con l'ultimo "bip" del semaforo di partenza.

CLAY FIGHTER 63 1/3
Il vostro fratellino di tre anni vi ha appena fatto fare una figuraccia in una partita a Clay Fighter davanti ai vostri amichetti e volete vendicarvi? Bene, penso che questo succoso vademecum delle varie mosse speciali faccia al caso vostro!
- Bad Mr. Frosty
Frosty Magic Ice Pick: basso, basso/avanti, avanti- pugno.
Ice Bash: basso, basso/indietro, indietro, pugno.
Snow Blower: mentre vi allontanate, avanti, calcio.
Super Flying Snowball of Death: mentre vi allontanate, avanti, pugno.
Blizzard: basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Super Blizzard: tenendo premuto blu, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Ice Fist: tenendo premuto blu, 360, 360, calcio.
- Blob
Buzz Saw: mentre vi allontanate, avanti, pugno.
Flying M C Hammer: mentre vi allontanate, avanti, calcio.
Candy Apple Cannon: basso, basso/indietro, indietro, pugno.
Little Punch Master: basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Super Punch Master: tenendo premuto blu, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Super Axe Boy: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio.
- Taffy
Sugar Rush: mentre vi allontanate, avanti, calcio.
Spazmatic: mentre vi allontanate, avanti, pugno.
Spinning Taffy of Super Stickiness: basso, basso/indietro, indietro, pugno.
Gumball: basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Super Spinning Taffy: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, pugno.
Ninja Taffy Kick: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio.
- T Hoppy
Bunny Bash: Avanti, avanti, pugno or calcio.
Jack Rabbit: basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Super Jack Rabbit: tenendo premuto blu, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Hydraulic Kick: basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio.
Kibblet Time: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, pugno.
- Bonker
Flying Punch: mentre vi allontanate, avanti, pugno.
Little Rabid Balloon Animal: basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Big Herd of Rabid Balloon Animals: tenendo premuto blu, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Merry-GO-Clown: basso, basso/indietro, indietro, calcio.
Super Merry-GO-Clown: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio.
Hammer Time Punch: basso, basso, avanti, pugno.
- Icky Bod Clay
Head Throw: basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Ground Boy: basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Fright Mare: tenendo premuto blu, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Spinning Pumpkin: mentre vi allontanate, avanti, pugno.
Pumpkin Spear: mentre vi allontanate, avanti, calcio.
Bat Attach: basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, pugno.
- Houngan
Cluck U: basso, basso/avanti, avanti.
Clickin' Lickn': tenendo premuto blu, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti.
Byte Me: mentre vi allontanate, avanti, calcio.
We Jammin': basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, calcio.
Whoa Slide: basso, basso/indietro, indietro- calcio.
Voodoo: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio.
Fly the Voodoo Skies: salto, basso, basso/indietro, indietro, calcio.
- Earthworm Jim
Laser Gun: basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Come in Worm: basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Upper Cut Worm: tenendo premuto blu, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Sliding Punch: mentre vi allontanate, avanti, pugno.
Flying Magic Worm: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, pugno.
Spinning Spike Worm: basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio.
Spinning Hair Spike Worm: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio.
- Kung Pow
You Monkey: basso, basso/avanti, avanti, pugno.
Chop Suey: basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Crane Technique: basso, basso/indietro, indietro, pugno.
Super Chop Suey: tenendo premuto blu, basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Flying Wok: mentre vi allontanate, avanti, pugno.
Flying Kick: mentre vi allontanate, avanti, calcio.
Egg Foo Yong: basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti, avanti, calcio.
Spining Top of Doom: tenendo premuto blu, basso, basso/indietro, indietro, basso, basso/indietro, indietro, calcio.

SI! VOGLIO ARRUOLARMI NELLE FORZE ARMATE

E PASSARE TRE ANNI IN MEZZO ALLE PALUDI NELLA VANA SPERANZA DI DIVENTARE UN GIORNO GENERALE.

NOME _____

INDIRIZZO _____

PER ULTERIORI INFORMAZIONI
CHIAMARE IL NUMERO
0171 368 2281

UFFICIO PER IL RECLUTAMENTO

NO. PREFERISCO IMPEGNARMI CON COMMAND & CONQUER™ , DIVENTARE IMMEDIATAMENTE GENERALE E GOVERNARE IL MONDO, NELLA VANA SPERANZA DI FARLO FUNZIONARE.

NOME _____

INDIRIZZO _____

PER ULTERIORI INFORMAZIONI
CHIAMARE IL NUMERO
0171 368 2281

COMMAND & CONQUER
RED ALERT™

Westwood™ STUDIOS

Distribuito da: **Sony Computer Entertaiment Italia S.p.A**. www.playstation.it

COMMAND & CONQUER: RED ALERT IS A TRADEMARK OF WESTWOOD STUDIOS, INC. © 1996 WESTWOOD STUDIOS, INC.
PUBLISHED 1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

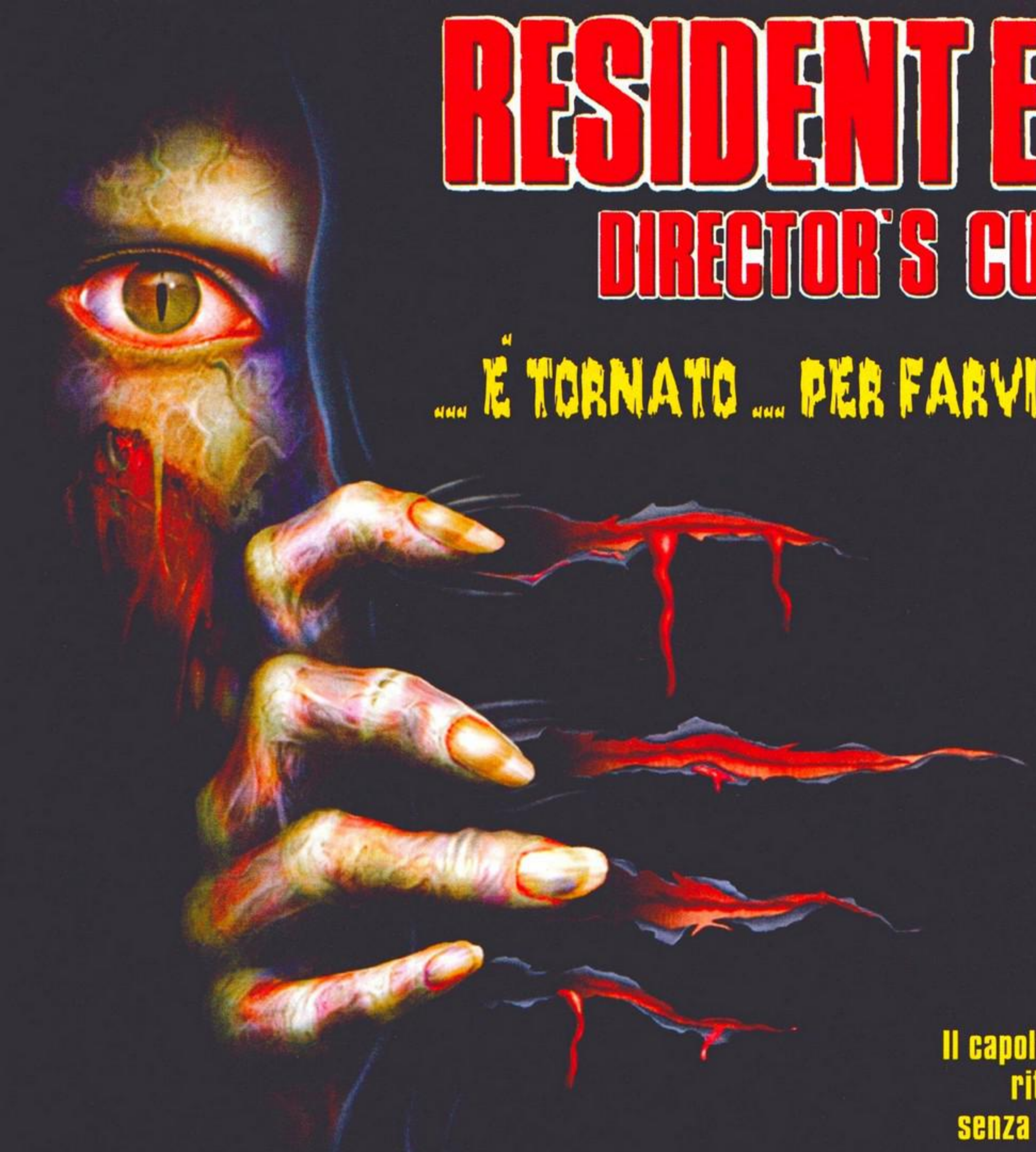
Virgin INTERACTIVE

SONY PlayStation

RESIDENT EVIL™

DIRECTOR'S CUT

"È TORNATO" "PER FARVI A PEZZI"



Il capolavoro dell'horror ritorna sulla scena senza tagli nè censure.

Versione avanzata composta da due dischi.

Il disco 1 contiene:

L'originale e classico Resident Evil • La versione giapponese originale • Una versione avanzata e inedita

Il disco 2 contiene:

Un demo giocabile di Resident Evil 2

CAPCOM

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

Virgin INTERactive

PlayStation

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L.	109.000
Gex: Enter the Gecko	L.	109.000
Batman & Robin	L.	109.000
Dead or Alive	L.	109.000
Dead or AliveBreath of Fire III	L.	109.000
Pac-man Ghost Zone	L.	109.000
Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
Red Asphalt	L.	109.000
Alundra	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Final Fantasy Tactis	L.	109.000
NBA in the Zone '98	L.	109.000
Lode Runner	L.	109.000
D. Nuken 3 D	L.	99.000
Pandemonium 2	L.	99.000
Crash Bandicot 2	L.	99.000
Red Allert	L.	99.000
Z	L.	99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE	
Tomb Rider 2	L.	99.000
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L.	99.000
Moto Racer	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
Toca Touring Car	L.	99.000
Detragh Dungeon	L.	99.000
Battle Chase	L.	99.000
V-Ball	L.	99.000
Sensible Soccer 2000	L.	99.000
Bloody Roar	L.	99.000
Pitfall 3D	L.	99.000
Spice World	L.	99.000
Street Fighter Collection	L.	99.000

GIOCHI Sega Saturn

Burning Ranger	L.	139.000
D&D Collection	L.	139.000
Virtual Mahjong	L.	139.000
Vampire Savior	L.	139.000
Vampire Savior +Ram	L.	139.000
King of Fighters 97 +Ram	L.	139.000
King of Fighters 97	L.	139.000
Street Fighter VS X-Man+Ram	L.	139.000
Dodon Pachi	L.	129.000
Bomberman Fight	L.	129.000
Dead or Alive	L.	119.000
Sonic II	L.	119.000
Sega Tourning Car	L.	119.000
Shining Force 3	L.	119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Groave on Fight	L.	99.000
Fighter's History	L.	99.000
Tunder Force V	TELEFONARE	
Willy Wombal	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shlenryu	L.	99.000
Toki...	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	

Apocalypse	L.	99.000
Point Blank	L.	99.000
S. Pang Collection	L.	99.000
Crime Killer	L.	99.000
Armored Core	L.	99.000
Rascal	L.	99.000
Diablo	L.	99.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speadster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3CD)	L.	50.000
Epidermic	L.	50.000
Iran & Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Superman 64	L.	159.000
Gex: Enter the Gecko	L.	159.000
Battle Dancer	L.	159.000
Quake 64	L.	159.000
1080 Snowboardin	L.	159.000
Lamborghini 64	L.	159.000
D D King Racing	L.	159.000
Nagana Winter Olympic	L.	159.000
Virtual Hiryuna - Ken	L.	159.000
Mission Impossible (marzo)	L.	159.000
Snobo Kids	L.	159.000
Chamaleon Twist	L.	159.000
Yoshi's Story	L.	159.000
Dual Heroes	L.	159.000
Wild Choppers	L.	159.000
Brave Spirits	L.	159.000
NBA in Zone '98	L.	159.000
Fighter's Destiny	L.	159.000
Zelda	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo Pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Xenogears	L.	139.000
Ultramen Fighting Evolution	L.	139.000
X-Men Vs Street Fighter Ex	L.	139.000
Tencha	L.	139.000
Mogamen Noo	L.	139.000
Bio Hazard II	TELEFONARE	
Tales of Destiny	L.	139.000
Door to Phantomile	L.	139.000
Winning Eleven 3	L.	139.000
Chu Cubbo Owgeon	L.	139.000
Battle Master	L.	139.000
Metal First	L.	139.000
Snow Break	L.	139.000
Noon	L.	139.000
Elementar Gearbolt	L.	129.000
Blue Sabre Knights	L.	129.000
The Granstream Saga	L.	129.000
Master Fighter	L.	129.000
Final Fantasy VII	L.	129.000
Einhander	L.	129.000
Panter Bandit	L.	129.000
Puzzle Bobble 3DX	L.	119.000
Dragon Ball GT	L.	109.000
Metal Slug	L.	109.000
Gran Turismo	TELEFONARE	
Z Gundam	TELEFONARE	
Bomberman World	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Ray Tracor	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000

ACCESSORI

VOLANTE FORMULA ZERO(PSX-55-N64)	**L.**	**150.000**
PAD DUAL SHOCK PSX	**L.**	**109.000**
Arcade Shark Stik N 64	L.	108.000
Fighting Stik SS	L.	99.000
Pal Converter	L.	90.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	**L.**	**45.000**
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX ss	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cablo Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE	

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	99.000
Golden Eye	L.	99.000
Goemon	L.	99.000
Clay Fighter	L.	99.000
Bomberman 64	L.	99.000
Blast Dozer	L.	99.000
Doreamon	L.	99.000
Hexen	L.	99.000
Trouble Maker	L.	99.000
Fifa 64	L.	99.000
Mario 64	L.	99.000

CONSOLE

Sony PlaystationValue Pak Universale	L. 450.000
Sony Playstation Universale	L. 400.000
Sega Saturn Jap +7 giochi	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation Value Pak	L. 349.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

NOVITA' IN ARRIVO

Apocalypse -- Activision
Breath of Fire 3 -- Capcom
Cardinal Syn -- Sony
Diablo -- Elec
Elric
Forsaken -- Acclaim
Heavy Gear -- Activision
Klonoa -- Namco
March Madness '98 -- ElectronicArts
Ninja -- Eidos
Ogre Tactics -- Atlus
Populous 3 -- Electronic Arts
scal -- Psygnosis
-- Electronic Arts
Road Rash 3D -- Electronic Arts
Skullmonkeys -- Electronic Arts
Theme Hospital -- Electronic Arts
TNN 4X4 2 -- ASCGames
TNN Bass Fishing 97 -- ASCGames
X-Men: Children of the Atom -- Acclaim
Gex: Enter The Gecko
Resident Evil 2
Bio Hazard 2

Questo è solo un esempio degli oltre 1000 titoli disponibili in magazzino e nel punto vendita.

Software News

novità software dal mondo

Lista Playstation

PLAYSTATION	
4-4-2 SOCCER	78.900
ACE COMBAT 2	88.900
ACTUA SOCCER 2	88.900
ADVENTURE OF LOMAX	89.900
AGENT ARMSTRONG	88.900
ALIEN TRILOGY	89.900
ALL STAR BASEBALL 97	89.900
ALLIED GENERAL	89.900
ALUNDRA	89.900
ATARI GREATEST HITS	89.900
AYRTON SENNA KART	75.900
BLACK DOWN	89.900
BLOODY ROAR	OFFERTA
BOBBLE BOBBLE	84.900
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BRHAMA FORCE	89.900
BROKEN SWORD	88.900
BROKEN SWORD 2	88.900
BUSHIDO BLADE	89.900
BUST A MOVE 2	49.900
BUST A MOVE 3	77.900
CASTELVANIA-Simphony of the Night	89.900
CITY OF LOST CHILDREN	89.900
COLONY WARS	98.900
COMMAND & CONQUER	88.900
COOL BORDERS 2	89.900
CRASH BANDICOT	85.900
CRASH BANDICOT 2	88.900
CRITICAL DEPTH	89.900
CROC	88.900
CRYPT KILLER	93.900
DEATHTRAP DUNGEON	89.900
DESCENT 2	89.900
DINASTY WARRIORS	89.900
DISCWORLD 2	88.900
DISRUPTOR	65.900
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.900
DUKE NUKEM 3D	98.900
EPIDEMIC	79.900
FANTASTIC FOUR	87.900
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FELONY 11-79	89.900
FIFA SOCCER 96	49.900
FIFA SOCCER 97	49.000
FIFA SOCCER 98	88.900
FIGHTERS IMPACT	89.900
FIGHTING FORCE	88.900
FINAL FANTASY VII	98.900
FORMULA 1	59.900
FORMULA 1 97	109.900
FROGGER	89.900
G-POLICE	98.900
GUNSHIP 2000	79.900
HERCULES DISNEY	88.900
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49.900
IRON AND BLOOD	59.900
JET RIDER	69.900
KING OF FIGHTERS	79.900
KING'S FIELD	78.900
KRAZY IVAN	69.900
KURUSCHII (I Q)	77.900
LEGACY OF KAIN	79.900
LETHAL ENFORCER 1&2	89.900
LIFEFORCE TENKA	97.900
LOADED	49.900
MACHWARRIOR 2	89.900
MAGIC CARPET	79.900
MAGIC THE GATHERING	89.900
MARVEL SUPER HEROES	88.900
MDK	89.900
MEGAMAN 8	85.900
MONSTER TRUCK	98.900
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.900
MOTO RACER	88.900
NAGANO WINTER 98	99.900
NAMCO MUSEUM VOL2	79.900
NAMCO MUSEUM VOL3	79.900
NAMCO MUSEUM VOL5	77.900
NBA IN THE ZONE 2	89.900
NBA LIVE 96	49.900
NBA LIVE 97	69.900
NBA LIVE 98	88.900
NEED FOR SPEED	49.900
NFL QUARTERBACK 98	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88.900
NFL-GAMEDAY	69.900
NHL BREACKWAY 98	89.900
NHL FACE OFF	69.900
NHL FACE OFF 97	75.900
NHL OPEN ICE	89.900
NIGHTMARE CREATURES	88.900
NIGHTMARE CREATURES	88.900
OVERBOARD	88.900
PANDEMONIUM	79.900
PANDEMONIUM 2	87.900
PGA TOUR GOLF 98	88.900
POWERPLAY HOCKEY 98	98.900
RAGE RACER	89.900
RALLY CROSS	78.900
RAMPAGE WORLD TOUR	89.900
RAPID RACER	88.900
RAVEN PROJECT	89.900
RAY STORM	78.900
RAYMAN PLATINIUM	49.900
RED ALERT C&C	98-900
RELOADED	59.900
RESIDENT EVIL	OFFERTA
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	78.900
RIDGE RACER	49.900
RIDGE RACER REVOLUTION	49.900
ROAD RAGE	89.900
ROSCO MC QUEEN	88.900
SAMURAI SHODOWN	75.900

Offerte folli di MARZO. Valide solo fino ad esaurimento scorte.

ADIDAS POWER SOCCER 97	69.000
COOL BORDERS	69.000
DARK STALKERS VAMPIRE HUNTER	69.000
DESTRUCTION DERBY 2	49.000
EARTHWORM JIM 2	69.000
HEXEN	69.000
HUMAN HYPER TENNIS	59.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	59.000
PORSCHE CHALLENGER	59.000
STAR GLADIATOR	59.000
STREET FIGHTER ALPHA	59.000
THO SHINDEN 2	59.000
TOTAL NBA 97	69.000
RIDEGE RACER REVOLUTION	49.900
WIPE OUT 2097	49.900

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	89.900
SENTIENT	79.900
SHELL SHOCK	79.900
SKELETON WARRIORS	69.900
SOUL BLADE	89.900
SOVIET STRIKE	OFFERTA!!!
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69.900
STREET FIGHTER EX PLUS	88.900
SUIKODEN	89.900
SUPER PANG COLLECTION	TELEFONA
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78.900
SYNDACATE WARS	89.900
TEKKEN 2	88.900
TEKKEN 3 JAP	PRENOTARE
TEMPEST X	84.900
TETRIS PLUS	88.900
THO SHIN DEN 3	78.900
THOSHIN DEN2	69.900
THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM-	49.900
TIME COMMANDO	69.900
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	139.900
TOCA TOUR RACING	93.000
TOMB RAIDER 2	99.900
TOSHINDEN	79.900
TOTAL DRIVIN	89.900
TOTAL NBA 96	49.900
TRACK & FIELD -PLATINUM-	49.900
TRASH IT	89.900
TUNNEL B1	89.900
V-RALLY	84.900
VANDAL HEARTS	89.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	89.000
WARCRAFT 2	89.900
WARHAWK	69.900
WIPE OUT	49.000
WIPE OUT 2097-PLATINIUM	49.900
Z	79.900

Nintendo 64

BOMBERMAN 64	
CHAMELEON TWIST	
CLAYFIGHTER EXTREME	
DIDDY KONG RACING	
DOOM64	
DUKE NUKEM 64	
EXTREME -G	
FIFA 98	
GOLDENEYE 007	
HEXEN 64	
INTERNATIONAL S.S. SOCCER 64	
JOHN MADDEN 64	
JOUST X	
LAMBORGHINI 64	
LYLAT WARS	
MACE	
MARIO 64	
MISSION IMPOSSIBLE	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	
NAGANO WINTER OLYMPIC	
NBA PRO 98	
SAN FRANCISCO RUSH	
TOP GEAR RALLY	
TUROK	
WARGODS	
WAVE RACER	
WETRIX	
YOSHI ISLAND	

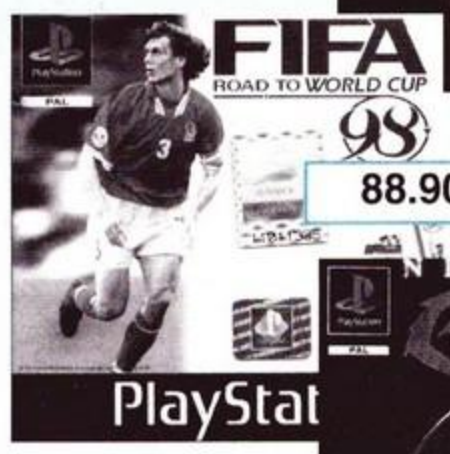
Vendita per corrispondenza in tutta Italia e nel nuovo punto vendita di MONCALIERI

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
011.68.12.582
• ordini:
011.68.11.131
• Fax:
011.68.92.740
• E.mail:
softnews@inrete.it

...anche vendita per corrispondenza

Prezzi BOMBA!



VOLANTE+PEDALIERA PROFESSIONALE
OFFERTA! 139.000

TEKKEN 3
è disponibile in versione giapponese **dal 26 MARZO.**
Prenotalo subito!

Ritaglia e presenta questo coupon per acquistare i giochi agli stessi prezzi che trovi pubblicati sulle riviste.

CONTROVOICE

IL PALLONE E' MIO E TU NON GIOCHI PIÙ...

Il mese scorso abbiamo sezionato ISS Pro, il miglior gioco di calcio attualmente in circolazione sulla console della Sony e su Nintendo 64. Ora è la volta di altri tre importanti titoli che stanno letteralmente spaccando l'opinione pubblica. Con questo numero si conclude quindi l'attenta disamina dei giochi dedicati al dio pallone, fornendo a tutti voi un utilissimo strumento sia di valutazione e scelta che di supporto alle innumerevoli nottate passate davanti al monitor in attesa che si materializzino sugli scaffali dei negozi i nuovi capitoli della serie ISS. Bando alle ciance adesso e gettiamoci a capofitto in Fifa '98 e Actua Soccer 2 per Playstation e World Wide Soccer 98 per Saturn.

A cura di Stefano "alle 5 del mattino no..." Lisi

FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP

FIFA '98

Dopo aver riscosso un successo senza precedenti su PC, risultando tra l'altro il miglior gioco di calcio per questa piattaforma, Fifa '98 della Electronic Arts giunge anche su Playstation. La votazione in sede di recensione è stata alta ma non altissima. Pur concordando con il giudizio espresso dall'altro pallonaro redazionale (Mao), probabilmente un paio di punticini in più glieli avrei assegnati lo stesso, specialmente a fronte di una giocabilità sicuramente ottima e di una veste grafica di primissimo piano (stupendi gli effetti atmosferici e alcune animazioni). Non particolarmente significativa, al contrario, mi è sembrata la gestione e l'impostazione delle tattiche. Se giocherete ai livelli di difficoltà più bassi, infatti, riuscirete a portare a casa il risultato indipendentemente dal modulo o dallo schema adottato. Giocare contro il computer a livello Champion, invece, è tutta un'altra musica e sarà necessario impostare al meglio l'undici da mandare in campo. Vediamo come.

PRIMA DEL CALCIO DI AVVIO

Ancor prima di vedere come muoversi e come comportarsi sul rettangolo verde, come sempre, sarà opportuno dedicare qualche minuto alla preparazione della squadra da mandare in campo. Innanzitutto dovremo stabilire il modulo tattico, quindi scegliere la formazione migliore da schierare secondo quanto scelto prima. Alla fine stabiliremo le corrette posizioni in campo e le strategie vincenti, tenendo conto delle caratteristiche dei singoli uomini.

MODULI DI GIOCO

La gestione del modulo di gioco è molto particolare. Innanzitutto è possibile ottenere quindici schemi differenti giocando con i reparti di attacco, difesa e centrocampo. Per ciascuno di essi è possibile stabilire una duplice sistemazione in campo a seconda che i componenti del reparto siano schierati in linea o in maniera differente (con il libero per la difesa, a diamante per il centrocampo e a cuspide per l'attacco). Scelta la sistemazione di ciascuna zona è possibile definire il modulo scegliendo tra le seguenti combinazioni:

- Moduli Aggressivi suicida (154; 145; 244): da utilizzare solo per divertirvi con qualche amico alle prime armi. La difesa è in questi casi inesistente e la prima volta che perderete palla a centrocampo sarete infilzati. L'unica occasione veramente utile per selezionarli è su calcio d'angolo.

- Moduli Aggressivi equilibrati (334; 325): da utilizzare in condizioni in cui si deve assolutamente segnare per rimontare un risultato altrimenti negativo. E' possibile adottarli anche su calci d'angolo o su particolari calci piazzati.

- **Moduli Equilibrati votati all'attacco con palla lunga (424; 514; 415): il centrocampo è inesistente e difesa e attacco sono piene di giocatori. Palla lunga a scavalcare sperando che qualcuno la butti dentro.**

- **Moduli Equilibrati votati all'attacco con passaggi (343; 433): buon filtro a centrocampo, discreta copertura dietro e notevole potenziale offensivo.**

- **Moduli Equilibrati (442)**

- **Moduli Difensivi estremi (541; 451): una sola punta e tutti arroccati a difendere il risultato.**

- **Moduli difensivi (523; 532): grande attenzione per la retroguardia, ma apertura anche in avanti.**

COME I VERI CAMPIONI

I calciatori presenti in Fifa '98 sono individuati e contraddistinti da una marea di caratteristiche fisico-tecniche che risultano determinanti nell'assegnazione dei ruoli e delle maglie (ovviamente sempre che decidiate di attivare questa opzione nel menu delle opzioni alla voce "caratteristiche dei giocatori"). E' di fondamentale importanza, infatti, far giocare gli uomini più in forma e schierare quelli con i più alti parametri di tiro e precisione in avanti, quelli con migliore capacità di interdizione e impostazione a centrocampo e quelli meglio attrezzati per lo scontro fisico in difesa. Vediamo dunque in dettaglio i diciassette (!) attributi di ogni singolo campione.

ACC (accelerazione): rappresenta la capacità del giocatore di rispondere immediatamente alla pressione del tasto di corsa (TRIANGOLO). Fondamentale per attaccanti, centrocampisti e ali. Per il portiere indica lo scatto, il colpo di reni.

AG (agilità): rappresenta la capacità del giocatore di destreggiarsi negli spazi stretti e di arrivare a conclusione in maniera spettacolare. E' la prerogativa degli attaccanti.

ATT (attacco): indica il potenziale offensivo del calciatore.

CON (concentrazione): rappresenta la capacità del giocatore di pensare al match e di farsi trovare sempre pronto al passaggio.

CP (controllo di palla): fondamentale per non perdere i contrasti e per effettuare i dribbling o gli stop. Importantissimo per gli attaccanti, è fondamentale per i centrocampisti di impostazione.

CRE (creatività): è la prerogativa dei fantasisti, siano questi centrocampisti alla Maradona o mezze punte alla Del Piero. Metteteli a ridosso degli attaccanti e ne vedrete delle belle.

FOR (stato di forma): valore di primaria importanza, indica l'attuale competitività del giocatore. Una forma scarsa ne mina inevitabilmente la resa sul campo, mentre un ottimo stato di forma può sopperire ad altre mancanze.

PRT (precisione di testa): rappresenta la capacità del giocatore di piazzare la palla dove vuole colpendola con la testa.

PRP (precisione nel passaggio): rappresenta la capacità del giocatore di effettuare passaggi precisi e in grado di smarcare i compagni. Va tenuta sotto controllo per i terzini che si sganciano sulla fascia per effettuare il cross e per i centrocampisti.

REAZ (riflessi): la prontezza a reagire alle varie situazioni. Fondamentale per il portiere.

POT (potenza): rappresenta la capacità del giocatore di reggere i contrasti e di incunearsi nella difesa avversaria. Indispensabile per gli arieti alla Vieri e per i difensori rocciosi.

PREC (precisione di tiro): rappresenta la capacità del giocatore di piazzare la palla sia sui calci da fermo che in gioco.

VEL (velocità): da valutare assieme all'ACC, la velocità rappresenta la punta massima raggiungibile con la pressione successiva del tasto di corsa (TRIANGOLO).

TAC (tackle): rappresenta la capacità del giocatore di effettuare un contrasto con successo evitando di commettere fallo.

AGG (aggressività): indica l'accanimento con cui il giocatore entra sugli avversari e l'agonismo insito in ogni sua azione. Attenzione ai giocatori troppo aggressivi perché il rischio di un cartellino è sempre presente. E' comunque una caratteristica importante soprattutto a centrocampo.

PAS (potenza nel passaggio): rappresenta la capacità del giocatore di effettuare lunghi lanci a seguire. Utile per i difensori con compiti di rilancio.

TIRO (potenza di tiro): rappresenta la capacità del giocatore di sparare delle bombe imprendibili dal portiere.

LA POSIZIONE E IL COMPORTAMENTO IN CAMPO

Dopo aver definito modulo di gioco e formazione titolare, è arrivato il momento di stabilire o di modificare la posizione dei singoli sul rettangolo verde. In Fifa '98, infatti, è possibile assegnare una variazione nelle posizioni inizialmente previste dal modulo a ciascun giocatore. In questo modo la posizione in campo è assolutamente personalizzabile e, anche se ci sono dei limiti ben precisi, ci si può sbizzarrire nel creare formazioni inedite. Tenete sempre presente il ruolo di ciascun calciatore e le sue abilità. A proposito di abilità, in base alle caratteristiche di ciascun calciatore è anche possibile assegnare ulteriori ordini e direttive di gioco. Alcune di queste sono impartite alla squadra nel suo complesso, mentre altre

vanno direttamente assegnate ai singoli.
Strategia generale: è possibile determinare il grado di propensione all'attacco o alla difesa dell'intera squadra.
Aggressività: è possibile determinare il grado di aggressività per ciascun calciatore, passando da una situazione di calma a una di estremo nervosismo.
Potenziale offensivo: è possibile assegnare a ciascun giocatore una maggiore o minore propensione a gettarsi all'attacco o al permanere in difesa.

I COMANDI FONDAMENTALI

Per giocare degnamente a Fifa '98 dovete mettere in conto di utilizzare tutti i tasti del pad del Playstation. Non vi spaventate, comunque, perché è più semplice di quanto non possa sembrare.
Movimenti con o senza palla.

- Corsa: premere a intervalli il tasto TRIANGOLO

Movimenti quando si è in possesso di palla.

- Passaggio: tasto X
- Passaggio in profondità: doppio colpetto su tasto X

- Pallonetto: tasto QUADRATO
- Pallonetto in profondità: doppio colpetto su QUADRATO

- Alzata del pallone: colpetto su QUADRATO e mantenere premuto
- Tiro: tasto CERCHIO
- Tiro rasoterra: colpetto su CERCHIO
- Tiro a effetto: doppio colpetto su CERCHIO e tasti direzione

- Triangolo: premere L1
- Evitare l'entrata con un saltino: premere tasto R1
- Dribbling a destra: premere R2
- Dribbling a sinistra: premere L2

- 360 a destra/sinistra: premere R2/L2 e tasto TRIANGOLO

Movimenti senza possesso di palla

- Scivolata: tasto QUADRATO
- Contrasto: tasto CERCHIO
- Cambio uomo: tasto X
- Contrasto duro: premere L1
- Gomitata o ancata: doppio colpetto su L1

Quando la palla è in aria.

- Pallonetto di testa: premere QUADRATO
- Passaggio di testa: premere X
- Tiro di testa: premere CERCHIO
- Tiro al volo alto: tasto QUADRATO
- Passaggio al volo: tasto X
- Tiro in porta: tasto CERCHIO

Il portiere.

- Rilancio: tasto QUADRATO
- Passaggio a un compagno vicino: tasto X
- Passaggio a un compagno lontano: doppio colpetto tasto X
- Palla a terra: tasto R1
- Rinvio lungo: tasto CERCHIO

CALCI DA FERMO

Una nota particolare di Fifa '98 sono i calci da fermo. Su punizione, calcio d'angolo o su rimessa laterale, infatti, è possibile agire secondo tre diverse modalità: tirare direttamente, selezionare il ricevitore o selezionare il bersaglio. Nel primo caso basta premere il tasto di tiro o passaggio, utilizzando L2

e R2 per dare l'effetto alla palla. Nel secondo (attivabile premendo il tasto R1) si seleziona il ricevitore a cui dare il pallone e si calcia come nel precedente. Nella modalità bersaglio (ancora premere R1) si può spostare una sorta di mirino indicante il punto in cui si vuole tirare.

Poi si sceglie se tirare diritto, se fare un pallonetto o un passaggio. Stessa cosa di prima per l'effetto.

Nel caso si batta un calcio di rigore, si può selezionare il giocatore incaricato con il tasto X e si tira con il CERCHIO. Il portiere si muove con i tasti direzionali e scatta con uno qualsiasi degli altri.

CONSIGLI GENERALI

Non ci sono particolari regole da seguire per arrivare in rete. Le squadre mosse dal computer sono ben caratterizzate e spesso si ha la sensazione di giocare contro avversari differenti. In linea di massima può valere il consiglio di tenere basso il pallone a metà campo (il computer è avvelenato sulle rimesse in gioco) e di cercare di sfruttare sia le corsie laterali che la penetrazione centrale. In quest'ultimo caso si dovrà per forza di cose mettere in conto di effettuare

WORLD WIDE SOCCER '98

Finalmente anche la console della Sega può vantare un gioco di calcio degno di portare questo nome. Diretta evoluzione della precedente versione, World Wide Soccer '98 si presenta come un gioco divertente, veloce e coinvolgente, con non poche frecce al suo arco. Vediamo di scoprirne i segreti in modo da non dover recriminare sulle sconfitte e sulla scarsa propensione al gol delle proprie punte.

Come già detto un sacco di volte la prima cosa da fare è la preparazione di un'accurata strategia di gara. Probabilmente il settaggio di un modulo tattico o di un approccio particolare all'incontro potrebbe valere all'inizio, ma essere del tutto diverso a metà partita o verso il finale, magari se si deve recuperare una situazione disperata. In questi casi è possibile richiamare la panchina ed effettuare dei cambi sia nel modulo che nella formazione. Questo intervento può avvenire unicamente a gioco fermo e pertanto se avete urgenza di cambiare qualcosa non esitate a spazzare fuori o a commettere fallo. La sezione strategica di World Wide Soccer si divide in cinque sezioni fondamentali: Tattica, Formazione, Tipo di Difesa, Cambi e Avversari.

LE TATTICHE

Avete sette diverse tattiche (o strategie) di gioco tra cui scegliere:

NORMALE: è la modalità di default e consente un preciso bilanciamento tra propensione all'attacco e salvaguardia della propria difesa.

OFFENSIVA: la squadra tende a spingersi in avanti anche a rischio di sbilanciarsi. Da utilizzare solo se il risultato è al sicuro o si necessita di segnare a tutti i costi.

DIFENSIVA: la squadra si arrocca nella propria metà campo lasciando alle punte il compito di interdire I centrocampisti avversari. Utile quando si deve difendere il risultato. Questa tattica può essere utilizzata anche all'inizio della partita se l'avversario

diversi dribbling o triangoli e pertanto è sconsigliabile se non si ha un pieno controllo sui comandi elementari. Procedere sulle fasce e crossare, invece è più semplice. In

questo caso la difficoltà arriva dalla scelta di tempo per lo stacco di testa o per la deviazione acrobatica degli attaccanti. Un'interessante variante alle penetrazioni sulle fasce è data dal passaggio corto rasoterra. In

pratica, invece di crossare si penetra in area di rigore e, quando difensori e portiere si fanno incontro, si passa la palla al centro smarcando la punta. Saltare il portiere in dribbling è molto difficile ed è più salutare scartare prima che questi vi sia addosso e scaricare un tiro potente sotto gli incroci. Nove volte su dieci un tiro che parte da dentro l'area non è intercettato.

ha forti attaccanti ma con poca resistenza.
CONTRATTACCO: molto indicata contro avversari con propensione all'attacco in quanto consente di imbastire rapidi contropiedi, dato che pur contando diversi difensori e centrocampisti arretrati, questa impostazione mantiene una linea offensiva di tutto rispetto. Il suo punto debole è la mancanza di centrocampisti.

ATTACCO SULLA FASCIA DESTRA: molto simile alla tattica offensiva ma impostata sulla fascia destra del campo. Va utilizzata se si possiede una punta molto forte piazzata sul versante di attacco destro. In questo modo gli si possono fornire numerosi palloni. Potete richiamare questo schieramento anche sulla battuta di un calcio d'angolo o una punizione dal lato opposto.
ATTACCO SULLA FASCIA SINISTRA: la stessa cosa ma a sinistra.
ATTACCO CENTRALE: lo sfondamento avviene per vie centrali e va sfruttato soprattutto se si dispone di un forte uomo d'area, di un infallibile centravanti. Come le precedenti può essere richiamata quando si sta per crossare nel mezzo.

LA FORMAZIONE

dopo aver stabilito il tipo di tattica da utilizzare è venuto il momento di definire il modulo di gioco e la formazione.
Con questa operazione si determina l'impostazione di base per i propri giocatori, anche se va notato che una certa libertà di movimento permane sempre.

i schemi di gioco sono un po' i consueti (dal 442 al 523 e così via...) e pertanto per una descrizione dei medesimi vi rimando ai box relativi al titolo già trattato, riservandomi in questa sede solo qualche consiglio di carattere generale. E' infatti, di primaria importanza la combinazione dello schema di gioco con la tattica più appropriata al fine di evitare disastri tremendi. Bisogna cercare di bilanciare sempre le due impostazioni, in modo da non far entrare in conflitto gli ordini impartiti alla squadra. Per esempio, uno tattica basata sull'**ATTACCO CENTRALE** presuppone la presenza di una punta posta in mezzo all'area. Di conseguenza si tratta di una strategia applicabile a tutti quei moduli che prevedono un numero dispari di attaccanti (siano questi 1 solo, 3 o 5). In alcuni casi il modulo di gioco è il cosiddetto tipo "diviso" (indicato con DV o anche SA). In questi casi si adotta uno schema basato su posizioni distanti dei centrocampisti. Un esempio classico è quello del 433 che consente di giocare larghi a

metà campo. In questi frangenti può essere determinante accoppiare con questo schema una tattica di **ATTACCO LATERALE**, dato che i centrocampisti esterni agiscono in sostegno delle punte.
Una importante considerazione da fare nello scegliere il proprio modulo di gioco è quella relativa all'analisi della formazione avversaria. Anche se potrebbe sembrare scontato a qualcuno di voi, vi assicuro che sono assolutamente pochi quelli che perdono qualche secondo a studiare la disposizione in campo dei giocatori avversari. Se il

nemico ha scelto uno schema di gioco particolarmente difensivo, ciò significa che la vostra area di rigore sarà poco intasata di avversari e pertanto potreste scegliere di far giocare un terzino in meno e aggiungere un centrocampista o una punta. La regola generale è quella di non lasciare mai o quasi (esistono sempre i casi di emergenza) la superiorità numerica in difesa o a centrocampo.

MODULI E CALCI PIAZZATI

Quando si deve battere un calcio d'angolo o un calcio di punizione dalla tre quarti (impossibile da tirare direttamente in porta) può essere fondamentale modificare il modulo di gioco, settando uno schema con tre o cinque punte e evitando accuratamente

una tattica di tipo diviso (DV o SA). In questa circostanza, infatti, si verrà a creare un buon numero di punte in mezzo all'area di rigore, pronte a deviare il cross in rete. E' anche possibile adottare una tattica di attacco centrale o laterale, o entrambe al tempo stesso. Ricordatevi non appena esaurita l'azione di tornare allo schema normale..

TIPO DI DIFESA

La difesa può essere schierata secondo due tipi di posizionamento: in linea o con il libero. Nel primo caso i difensori sono allineati lungo una immaginaria linea orizzontale che attraversa tutto il campo, mentre nel secondo caso è presente un giocatore dietro alla linea difensiva. Il libero (questo è il suo nome) ha il compito di bloccare ogni avversario che penetra nelle maglie della retroguardia.
In generale è meglio utilizzare una difesa in linea se l'avversario utilizza uno schema di attacco diviso e una difesa con libero se l'avversario ha una punta centrale particolarmente pericolosa. Un altro suggerimento può essere che nel caso di attacco per vie centrali è più funzionale una difesa con libero, mentre nel caso di attacchi con cross sulle fasce è meglio la difesa in linea.

CAMBI E AVVERSARI

Sono le ultime due cose da osservare prima di scendere in campo. Scegliere gli uomini giusti per il posto giusto è fondamentale. Nel caso dei difensori privilegiate la caratteristica "balance", mentre nel caso degli attaccanti "shot". In linea di massima le sostituzioni devono avvenire tra giocatori ricoprenti lo stesso ruolo, ma non è detto che un buon centrocampista non possa fun-

zionare anche in difesa, così come un poderoso terzino capace di incornare bene di testa non possa in certi casi funzionare da attaccante. I fuoriclasse saranno caratterizzati da abilità superiori e illuminati dal colore oro. I calciatori, inoltre, sono contraddistinti da un simbolo che ne indica lo stato di forma. Questo può variare da "bad" (pessimo) a "great" (eccezionale). Notate che un fuoriclasse a livello "ok" è molto meglio di un panchinaro a livello "great".

SUL CAMPO DI GIOCO

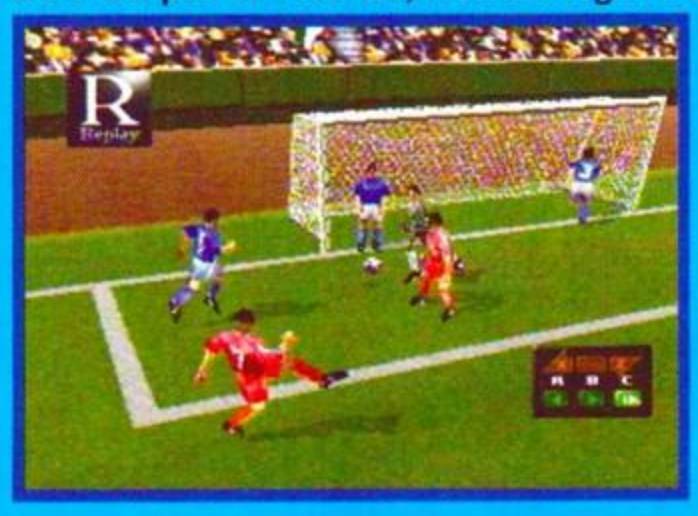
Le regole principali da seguire per arrivare vittoriosi al novantesimo minuto passano attraverso cinque parole chiave: **POSIZIONE, POSSESSO, SEGNARE, DIFENDERE** e **PARARE**.

La prima cosa da tenere a mente quando si è sul rettangolo verde è la **POSIZIONE** in campo. Per nessuna ragione un giocatore deve lasciare per periodi troppo lunghi la naturale posizione indicatagli dallo schema adottato. Ciò significa, in altre parole, che la miglior strategia è il passaggio e partire dalla propria area, palla al piede, cercando di saltare tutti gli avversari, non solo è impossibile, ma apre paurosi buchi nella vostra retroguardia. Da non sottovalutare, poi, il fattore fatica che cresce man mano che i giocatori percorrono i metri.

La prerogativa fondamentale di ogni azione di attacco è il mantenimento del **POSSESSO** della sfera di cuoio. Il possesso si mantiene grazie ai passaggi e ai dribbling. Non

vi preoccupate di dover passare la palla all'indietro o lateralmente, solo i mentecatti corrono in avanti a testa bassa. E' possibile passare rapidamente la palla all'indietro al compagno più vicino e riceverla poi di ritorno premendo velocemente il tasto **B**. Per effettuare un dribbling stretto sarà sufficiente premere velocemente due volte il pad direzionale a destra o a sinistra. In caso di rimessa laterale è possibile passare direttamente al compagno più vicino (**B**) o lanciare lontano (**C**).

SEGNARE è il fine per cui state giocando. Esistono diversi modi di fare gol, ma il più sicuro è sempre quello di scartare il portiere avversario con una rapida doppia pressione del pad direzionale, facendo seguire a



questa azione il tiro. Questo modo di segnare è indicato quando si è faccia a faccia con il numero uno avversario, iniziando a scartarlo non appena questi si muove dalla linea di porta. In pratica dovrete cercare di anticipare le sue mosse. Se siete ancora al limite dell'area e il portiere già vi viene incontro, potete cercare di scavalcarlo con un leggero colpo sotto (premere due volte **C** rapidamente). Se siete fuori area potete tentare il pallonetto premendo una volta il tasto (**C**).

Un secondo metodo per fare gol è quello basato sul cross o sull'assist (o sul calcio d'angolo). Una volta che la palla è in prossimità della tre quarti avversaria o del calcio d'angolo va crossata premendo il tasto del pallonetto (**C**) o sparata al centro (**A**) indirizzandola in diagonale o indietro (in ogni caso non verso la porta). Se si effettua il cross molto probabilmente il passaggio finisce nella zona del centravanti, mentre se si usa il tiro si finisce nella zona dell'ala opposta. Non appena la palla arriva in area premete il tasto (**A**) e contemporaneamente dirigetevi in avanti.

Se il giocatore incaricato della battuta dell'angolo è il vostro uomo migliore, effettuate un passaggio corto (tasto **B**) e attendete un secondo prima di crossare morbido

verso l'area. Il campione sarà nel frattempo corso sottoporta e sarà pronto a insaccare. Ma oltre che a segnare dovrete stare attenti a **DIFENDERE**. Avrete a disposizione tre

metodi di difesa principali: il contrasto, la carica spalla a spalla e la scivolata, che avvengono sempre nella direzione in cui state correndo. La scivolata va ese-

guita stando di fronte al giocatore avversario se non si vuole incorrere in sanzioni disciplinari. Molto pericolosa è l'entrata laterale, mentre quasi certamente fallosa è quella alle spalle. Se premete il tasto di corsa ed entrate in scivolata, oltre a rimediare un cartellino rosso, probabilmente romperete il giocatore avversario. Se siete costretti a entrare lateralmente fatelo leggermente avanti all'avversario in quanto eviterete il contatto diretto pur obbligandolo a cadervi addosso e a perdere la palla.

Fate attenzione a usare il tackle in quanto anche se togliete la palla all'avversario non sarete pronti a raccoglierla, dato che il vostro giocatore è a terra.

La carica di spalla viene fischiata più raramente e il vostro gladiatore dovrebbe rimanere in piedi ed essere pertanto pronto a impossessarsi della boccia. Tuttavia non riesce sempre e avversari molto forti fisicamente possono resistere anche a due spallate consecutive.

Gli **SCHEMI DIFENSIVI** sono un altro aspetto della strategia di gioco di importanza fondamentale. Potrete scegliere tra tre diversi schemi richiamabili mediante la pressione dei tasti Y e Z.
Pressing (tasto Y): i difensori si lanciano contro il portatore di palla. Utile quando l'attaccante avversario è isolato e inizia a dribblare per entrare in area di rigore.
Difesa a uomo (tasti Y e Z): ogni difensore si occupa di un attaccante. Utile contro gli attacchi sulle fasce o sui corner.
Trappola del fuorigioco (tasto Z): tutti i difensori si muovono all'unisono per lasciare in fuorigioco gli avanti avversari.
Utile quando si è in inferiorità numerica.
E arriviamo così all'ultimo uomo: il **PORTIERE**. Anche se è possibile lasciare al computer il controllo dell'estremo difensore, può essere più redditizio controllarlo direttamente sia per evitare che i cross arrivino alle punte sia per impedirgli di perdere la posizione. Per prendere controllo del portiere basta premere (X) quando è in vista e posizionarlo nella migliore zona possibile. Per effettuare il rilancio lungo premete (C), mentre per passarla a un compagno vicino (B).

QUALCHE BASTARDATA...
In alcuni casi riescono dei gol un po' sporchi che possono però avere importanza fondamentale ai fini del risultato. Un caso eclatante è quello in cui da centrocampo ci si dirige immediatamente in diagonale verso la linea di fondo per poi convergere improvvisamente e sparare una bomba a effetto (tasto A e pad direzionale). Il portiere otto

volte su dieci si troverà in posizione errata, dato che segue i vostri movimenti e la vostra direzione già da centrocampo. Per spiazzarlo maggiormente è anche possibile eseguire l'operazione correndo (tasto L1), anche se in questo caso diminuisce sensibilmente la precisione e la direzionabilità del colpo.

Un altro caso in cui si è quasi certi di segnare è quello derivante dalla corta respinta. Questa avviene sia con un cross alto, sia in conseguenza a un tiro secco dal vertice dell'area. In questi casi è opportuno cambiare immediatamente uomo e ribattere a rete, dato che nove volte su dieci il cambio riguarda la punta proprio vicina al portiere.
Per ribadire in gol con lo stesso autore del tiro bisogna premere due volte rapidamente il tasto (A) subito dopo la respinta. Per essere certi che il portiere respingerà la sfera invece di tirare lasciate partire un leggero pallonetto (C).

EVIDENZIARE CHE PASSIONE

Secondo la migliore tradizione dei giochi sportivi Gremlin, anche Actua Soccer 2 è caratterizzato dalla presenza di evidenziatori sotto ciascun giocatore che indicano la

actua SOCCER 2

ACTUA SOCCER 2
Secondo capitolo per il celebre gioco calcistico della Gremlin che si fa apprezzare soprattutto dagli amanti dell'azione elaborata. Dei tre, infatti, è sicuramente quello meno intuitivo e quello più difficile da padroneggiare. Actua Soccer 2, tuttavia, è in grado di regalare notevoli soddisfazioni, specie se si è pronti a chiudere un occhio sulla realizzazione grafica non eccezionale e su una certa scattosità generale.

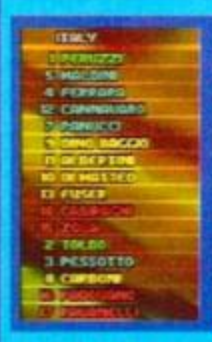
L'impostazione, rispetto a Fifa e a WWS, è diversa e il dribbling è meglio dimenticarlo. La tattica migliore è quella di passare la palla il più possibile, cercando di mettere in moto le ali sulle fasce e crossando poi al centro. Gli attaccanti, infatti, si fanno trovare generalmente pronti sui palloni alti e la deviazione acrobatica è sempre dietro l'angolo.

particolare azione che questi è in grado di svolgere. Nel caso più generale il calciatore

controllato dal giocatore è evidenziato da un cerchio colorato. In questa circostanza il giocatore umano ha il controllo del proprio uomo e lo muove alla ricerca del pallone. Quando un calciatore si impossessa della sfera, viene evidenziato da un triangolo colorato. Il vertice superiore del triangolo, tra

l'altro, indica anche la direzione in cui il calciatore sta correndo e la direzione in cui verrà scoccato un eventuale tiro. Quando un giocatore si sgancia sulla fascia e si appresta a calciare un cross verso il centro dell'area, l'evidenziatore cambia forma e diventa quadrato. In questo momento è possibile effettuare il cross.

LA PREPARAZIONE DELLA SQUADRA



In Actua Soccer 2 la preparazione della squadra e degli schemi tattici avviene tutta nella medesima schermata. Sulla sinistra si notano i nomi dei giocatori disponibili, ciascuno individuato da un colore ben preciso che rappresenta il reparto a cui appartiene. La classificazione è la seguente:

VERDE: portieri
BLU: difensori
GIALLO: centrocampisti
ROSSO: attaccanti
***abilità
Ciascun atleta è contraddistinto da sei parametri (i cui valori vanno da 1 a 99) inerenti le sue abilità tecniche e le sue caratteristiche fisiche.
CO (controllo): indica la capacità di mantenere il possesso di palla e di resistere ai tackle avversari.
PA (passaggio): indica la capacità e l'abilità nell'effettuare i passaggi smarcanti.
TA (tackle): indica la capacità e l'abilità nell'effettuare i contrasti e le entrate in scivolata.
SH (tiro): indica la capacità e l'abilità nello scoccare tiri imparabili.
SP (velocità): indica la capacità nella corsa e nello scatto breve.
HE (testa): indica la capacità e l'abilità nel colpire di testa (e nell'effettuare conclusioni acrobatiche).
***cartella moduli
Per quanto concerne i moduli di gioco è possibile agire a quattro livelli differenti:
FORMAZIONE: indica il modulo tattico che verrà adottato dalla squadra. Ne sono presenti solamente sette:

- Difensivi (541; 532; 451): maggiormente votati alla protezione della propria area di rigore, sono consigliabili solo se si è in difficoltà e si vuole a tutti i costi difendere un esiguo vantaggio. E' possibile scegliere questo modulo anche all'inizio di una gara particolarmente ostica, giusto per reggere il primo arrembaggio avversario.
- Equilibrati (442; 532): la squadra è protetta in ogni parte del campo e il gioco può essere sviluppato in maniera alternativa. In pratica si tratta degli schemi più classici.
- Offensivi (433; 523). Basati sull'utilizzo di tre punte, sono schemi che non scoprono mai eccessivamente la difesa e generalmente offrono una buona copertura della zona di attacco.

STILE DI GIOCO o **STRATEGIA**: indica la propensione generale della squadra e il suo atteggiamento in campo. Può essere di tre tipi diversi:

- Difensiva: la squadra tende a chiudersi in difesa e la posizione occupata dai centrocampisti è arretrata, proprio davanti alla linea difensiva. Gli attaccanti rientrano per recuperare palloni fino a centrocampo.
- Ortodossa: la squadra è posizionata secondo la posizione classica di difesa, centrocampo e attacco.
- Offensiva: la squadra è votata all'attacco e i centrocampisti supportano costantemente le punte. Fate attenzione perché il rischio di sbilanciamento è sempre alto.

IMPOSTAZIONI: indicano lo schema in difesa e a centrocampo previsto per il match. Per quanto concerne la difesa si può scegliere tra il marcamento **A ZONA** e quello **A UOMO**, mentre per il centrocampo si sceglie se giocare con **PASSAGGI** o utilizzando la classica **PALLA LUNGA**.
E' importantissimo abbinare nella maniera corretta queste variabili, in quanto uno schema basato su passaggi presume un fitto centrocampo e attaccanti con buon controllo di palla, mentre uno schema di palla lunga e pedalare deve avere una buona linea difensiva e numerosi attaccanti.

LA BARRA DI INTENSITÀ

Quando effettuate un tiro in porta, un calcio da fermo o una spazzata dalla difesa, si attiva immediatamente una barra di intensità nella parte in basso a sinistra dello schermo. Più terrete premuto il tasto di tiro (**QUADRATO**), più salirà una barra rossa e maggiore sarà la forza impressa al tiro. Cercate di impratichirvi, capendo per esempio a quale intensità sia opportuno calciare un tiro dalla bandierina per farlo arrivare a centro area e non in orbita, oppure per capire come piazzare una palla sotto il sette e non sugli spalti. Parametri fondamentali, in tal caso, sono anche la capacità di tiro del calciatore e la posizione in campo. Occhio a non andare troppo sotto al portiere, dato che questi, generalmente, esce come un pazzo sui piedi degli attaccanti.

I COMANDI FONDAMENTALI

Con il giocatore senza palla (evidenziatore a forma di cerchio)
Scatto: tasto **CERCHIO**

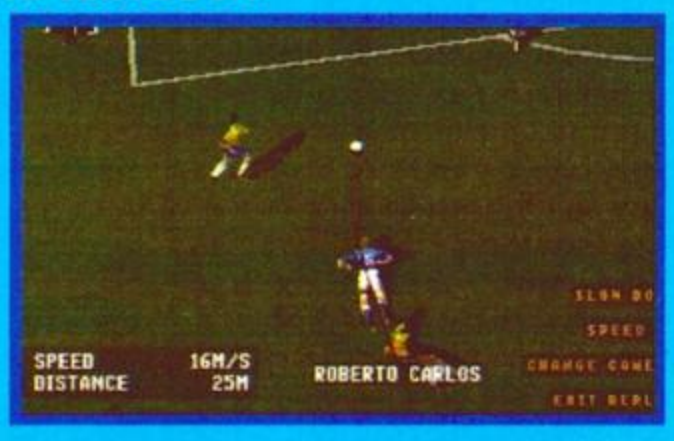
Cambio uomo: tasto **X**
Tiro di prima intenzione: tasto **QUADRATO** prima che la palla arrivi
Entrata in scivolata: tasto **TRIANGOLO**
Spallata: tasto **X**

Controllo fisso: premere R1 (in difesa si può desiderare di controllare un solo giocatore senza rischiare di confondersi con il cambio automatico da parte del computer. Per bloccare il controllo su un unico giocatore premere il tasto indicato.

Con il giocatore in possesso di palla (evidenziatore a forma di triangolo)

Calcio di inizio: tasto X
Passaggio: tasto X
Passaggio in profondità: premere e tenere premuto X
Uno – due: premere due volte il tasto X
Pallonetto: tasto QUADRATO e subito dopo tasto X
Tiro: Premere e tenere premuto il tasto QUADRATO
Tiro improvviso: premere due volte rapidamente il tasto QUADRATO
Passaggio lungo: tasto TRIANGOLO
Triangolo: doppia pressione del tasto X
Testata/rovesciata: tasto di tiro (QUADRATO) quando spiove la palla
Cross: tasto TRIANGOLO (con giocatore evidenziato da quadrato)

AFTERTOUCH

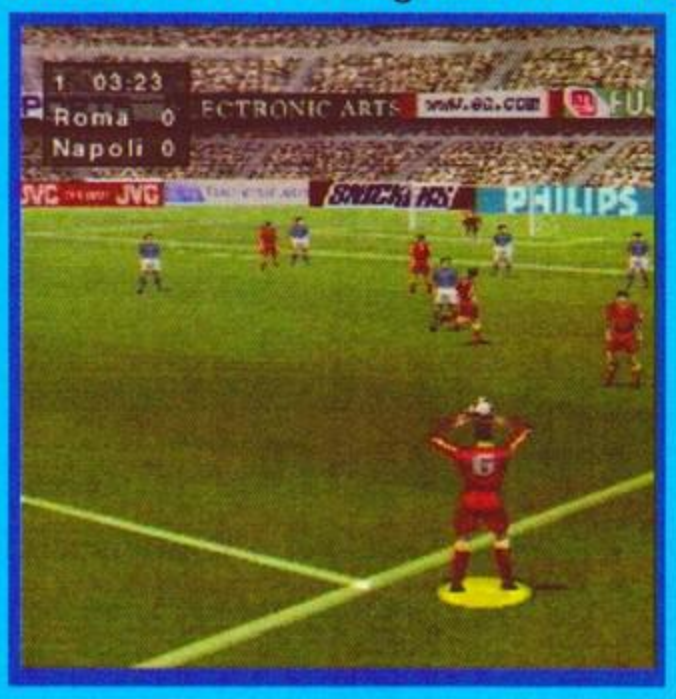


In Actua Soccer 2 l'aftertouch (l'effetto per i non anglofili) è implementato in maniera molto convincente e spesso risulta essere determinante per la riuscita di un tiro imparabile. Praticamente si tratta di imprimere un effetto alla palla che cambia in tal modo traiettoria, magari beffando il portiere avversario. Per effettuare l'aftertouch basta scoccare il tiro nella consueta maniera (tasto QUADRATO) e quindi direzionare con i tasti freccia del pad la palla. Fate attenzione al fatto che l'aftertouch non è attivo nella modalità di gioco Amatoriale.

CONSIGLI GENERALI

Evitate di incaponirvi nel dribbling. Evitate di fare bruschi cambi di direzione ed entrate in scivolata solo quando è realmente necessario. Tutte queste operazioni, infatti, finiscono con il farvi perdere il vantaggio sulla sfera e in AS 2 basta un niente per essere superati. Non vi preoccupate di utilizzare a

sproposito il tasto di corsa, tanto i giocatori non risentono dell'affaticamento. Se volete segnare un metodo quasi sicuro è quello di scoccare un tiro in diagonale dal vertice



dell'area di rigore. Se il portiere riesce a parare (generalmente non ce la fa) la palla viene respinta verso il lato opposto, dove l'altra punta ben appostata può comodamente mettere in rete. In alternativa si può

sparare un tiro-mina appena entrati in area (solo con i giocatori con le migliori caratteristiche di tiro). Notate che come i tasti direzionali funzionano per l'aftertouch, lo

stesso vale per l'alzare o l'abbassare la palla. Se dopo aver tirato pigiate il tasto freccia corrispondente alla direzione del tiro, la traiettoria sarà tesa e la palla tenderà a scendere; viceversa se pigiate il tasto freccia in direzione opposta a quella di tiro, la palla si impennerà.

E ADESSO UN BEL CONFRONTO

Proprio come è avvenuto un mese fa, concludiamo la rassegna su questi tre giochi calcistici con un bel confronto diretto. Pur non volendo esprimere in questo frangente un giudizio assoluto sulla bontà dei titoli presenti, questo raffronto fornisce un ulteriore metro di valutazione delle possibilità e delle caratteristiche dei giochi considerati. Non aggiungo quindi un commento finale e lascio a voi ogni arguta deduzione. E adesso lasciamo spazio a un Duspa "maurizomoscasizzato" e alle classifiche...

GRAFICA E ANIMAZIONI

FIFA'98 : 8
Splendide le animazioni e la rappresentazione del terreno di gioco o degli stadi. Notevole anche la definizione dei calciatori, anche se sono scarsamente caratterizzati e non è facile distinguerli a colpo d'occhio.
WWS : 7
Non male nel suo complesso, con stadi ben realizzati (non all'altezza di quelli di Fifa, ma non brutti) e calciatori ben definiti e splendidamente animati. Poche visuali utilizzabili.
ACTUA : 7
Non male tutto il background, un po' meno l'estetica dei giocatori e soprattutto le animazioni che avrebbero certamente potuto essere curate meglio. Sembrano mancare alcuni frame e un po' di colori.

SONORO

FIFA'98 : 8
Effetti nella norma con l'eccezione della presenza dei tuoni che sono davvero eccezionali. Notevole anche il commento parlato, migliore della versione PC.
WWS : 6
Nulla di trascendentale e in alcuni casi poco preciso con ciò che avviene sul campo.
ACTUA : 7
Con un tono di voce particolarmente fastidioso, il commentatore partecipa vivamente al gioco e il parlato è buono.

GIOCABILITÀ

FIFA'98 : 8
Ancora un otto e una più che buona realizzazione per il gioco targato EA. I controlli, pur numerosi e complessi, sono di immediata apprensione e abbastanza intuitivi. Fifa '98 è divertente e gratificante sin da subito.
WWS : 7
Un buon compromesso tra immediatezza e completezza. Qualche colpo in più non avrebbe guastato, ma è ugualmente divertente, specialmente se giocato in due.
ACTUA : 6
Particolarmente ostico il controllo dei propri uomini. Non facili le combinazioni più spettacolari. Pochi tocchi.

LONGEVITÀ

FIFA'98 : 8
Bello da soli, bellissimo in due.
WWS : 7
Con un amico garantisce settimane di divertimento.
ACTUA : 7
Se non vi fate prendere dalla rabbia o dalla frustrazione ci giocherete a lungo.

SQUADRE E GIOCATORI

FIFA'98 : 9
Tutte le nazionali e tutti i club delle maggiori nazioni mondiali, ma non solo. Una marea di parametri per ogni calciatore.
WWS : 8
Solo le nazionali e le squadre dei migliori club. Non molte ma abbastanza. Manca la caratterizzazione dei calciatori.
ACTUA : 7
Solo le squadre nazionali, divise in gironi in base al potenziale. Calciatori definiti da pochi parametri.

EFFETTI ATMOSFERICI

FIFA'98 : 9
Splendidi, non aggiungo altro.
WWS : 8
Non male la pioggia, un po' meno tutto il resto.
ACTUA : 6
La pioggia è un po' bruttina e non si notano differenze sulla tenuta del campo.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

FIFA'98 : 7
Il gioco è differenziato bene tra i vari team, anche se non si presenta così elaborato e talvolta le azioni sembrano essere molto ripetitive. Manca il tocco del fantasista.
WWS : 7
Abbastanza aggressivi i calciatori e ben piazzato il portiere. Talvolta si rimane sconcertati da certi spazzamenti affrettati e inspiegabili.
ACTUA : 7
Le squadre sono ostiche e combattive, qualche perplessità la fa sollevare il portiere, specialmente quando non si capisce con i difensori (si avvicinano contemporaneamente alla palla per poi lasciarla e rientrare).

TATTICHE

FIFA'98 : 8
Le strategie sono molte e notevole è la possibilità di assegnare posizioni ben precise in campo.
WWS : 7
I soliti schemi e le solite tattiche di gioco. Si potrebbe fare di più.
ACTUA : 7
I soliti schemi e le solite tattiche di gioco. Si potrebbe fare di più.

AZIONI E TIRI

FIFA'98 : 8
Buono il repertorio di ciascun calciatore e notevoli sono le combinazioni di tasti. Alcuni colpi sono davvero spettacolari.
WWS : 7
Anche in questo caso il titolo per Saturn fornisce lo stretto indispensabile. Quello che fa, però, è fatto bene.
ACTUA : 7
Non male le minelle da fuori area, un po' limitato tutto il resto.

REGOLAMENTO

FIFA'98 : 7
Qualche difficoltà nella gestione del retropassaggio. Per il resto è tutto ok.
WWS : 7
Qualche difficoltà nella gestione del retropassaggio. Per il resto è tutto ok.
ACTUA : 7
Tutta da rifare la gestione del fuorigioco, fischiato ogni due per tre.

PORTIERI

FIFA'98 : 7
Talvolta si imbesuisce e prende dei gol ridicoli, ma generalmente fa il suo dovere.
WWS : 7
Non sono il massimo dell'affidabilità, specialmente nell'uno contro uno. Impeccabili nelle prese alte.
ACTUA : 7
Non male, anche se da determinate posizioni è facile infilarlo. Inspiegabili alcune papere da antologia, specialmente sui tiri rasoterra.

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CA DI SOLA
CASTELVETRO (MODENA) - TEL./FAX 059/702235

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION DA L. 40.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI MEGADRIVE SUPERNES GAME BOY GAME GEAR

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI

Lollipop

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PERMUTA DELL'USATO

TITOLI NINTENDO E MASTER SISTEM A L. 20.000

TITOLI 3DO, NEO GEO, SEGA, MEGA CD DA L. 30.000

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:

- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?

Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?

Abiti fuori Milano???

Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!

Abiti a Milano???

Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.369.000
AERO FIGHT ASSAULTL.139.000
BLAST CORPS L.79.000
BOMBERMAN L.109.000
CLAYFIGHTER L.149.000
DOOM L.119.000
DORAEMON L.99.900
FIFA 98 TEL
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.99.000
DD KONG RACING l.119.000
DUAL HEROS L.119.000
DUKE NUKEM 3D l.139.000
FIGHTERS DESTINY TEL
GO GO TROUBLE MAKER L.79.000
GOLDEN EYE 007 L.139.000
GRETSKY HOCKEY 98 TEL
HUDSON SOCCER L.89.000
J.L. LIVE 64 L.115.000
JEOPARDY TEL.
YOSSI ISLAND L.119.000
KING OF PROBASEBALL L.115.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCERUSAL.139.000
LAMBORGHINI USA L.129.000
MACE THE DARK AGE L.119.000
MARIO KART 64 USA L.129.000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
MULTIRAC.CHAMP.L.139.000
NAGANOWINTEROLYMPICL.139.00
PILOT WINGS L.75.000
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH TEL
SIM CITY 2000 TEL
SNOWBOARDING TEL
STAR FOX 64 L.129.000
STAR WARS L.99.000
ST. ANDREW GOLF L. 99.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.109.000
ZELDA TEL
VIRTUAL PROWRESTING BATTLE
VIRTUA HIRYUKO NOKEN TEL
WILD CHOPPER L.139.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
ADATTATORE CHIP FX L.45.000
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA L.139.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.69.000
ARCADE CLASSIC L.49.000
ALISIA DRAGON L.29.000
CHIKY CHIKY BOYS L.29.000
CLAYFIGHTER L.39.000
COMIX ZONE L.39.000
CRACK DOWN L.25.000
DRAGON BALL Z L.49.000
ESWAT L.25.000
FEVER PITCH SOCCER L.55.000
FIFA 97 L.49.000
GLOBAL GLADIATORS L.35.000
GOLDEN AXE II L.39.000
GUNSTAR HEROS L.45.000
HANG ON GP L.29.000
LIGHT CRUSADER L.39.00
KICK BOXING L.39.000
MAXIMUN CARNAGE L.49.000
MICHAEL JACKSON L.35.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY L.29.000
NBA HANGTIME L.49.000
NBA LIVE 97 L.55.000
PAC PANIC L.39.000
PRIMAL RAGE L.49.000
PSYCO PINBALL L.59.000
THUNDER FORCE II L.35.000
TOURTLE HYPERSTONE L.39.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
VECTORMAN L.39.900
DYNAMITE DUKE L.25.000
X-MEN 2 L.59.000
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION

PLAYSTATION UNIVERSALE L3... 9.000

GIOCHI USA/JAP
ALUNDRA TEL
ARMORED CORE L.119.000
BOMBERMAN WORLD TEL
BIO HAZARD 2 TEL
BLAZE & BLADE TEL
BUSHIDO BLADE L.99.000
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CRITICAL BLOW TEL
DEATHTRIP DUNGEN TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
DRAGON BALL Z 1 L.89.000
EINHANDER TEL
EXALEGIUS TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FRONT MISSIONALTERNATIVE
GHOST IN THE SHELL L.129.000
GRAND TOUR RACINGL.115.000
GRAN TURISMO TEL
GUNBALLET L.95.000
GUNBIKE TEL
GUNDAM 0079 THE WAR... TEL
GUNDAM THE BATTLE MAST.
GUNDAM BATTLEMASTERII
GUNDAM PERFECT 1 YEAR
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
HOKUTO NO KEN L.139.000
KING OF FIGHTERS 96L.129.000
MACROSS MISSION TEL
MARVEL S.HEROS L.115.000
METAL SLUG TEL
MINI 4WD TEL
MOTOR TOON GP 2 L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PARASSITE EVE TEL
PUYOPUYOTHEULTIM.L.135.00
PUZZLE BOBBLE 3 TEL
RANMA 1/2 L.149.000
REAL BATTLE RPG TEL
REAL ROBOT FINAL ATTACK
ROCKMAN DASH TEL.
SAILOR MOON L.129.000
SIDEWINDER 2 TEL
S. ROBOTWARSHOOTINGTEL
STREET FIGHTER COLLECT.
TEKKEN 3 TEL
TENCHU TEL
TIME CRIS IS+ GUN TEL
TOBAL 2 L.139.000
VIRTUAL HOKUTO NO KEN
ZERO DIVIDE 2 L.119.000
Z-GUNDAM TEL
ZERO PILOT TEL
XENOGEAR TEL
VIRTUAL POOL EURO L.69.000
ULTRAMEN FIGHTINILLUSION

ACCESSORI
PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD PSX L.29.900
MEMORY CARD 15B L.39.000
ACTION REPLY L.59.000
CAVO LINK L.29.000
PAD ANALOGICO L.69.000
PAD DUAL SHOCK TEL
PISTOLA NAMCO L.99.000

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.100.000

ATTENZIONE!!! SPEDISCICI UN GIOCO PER PLAYSTATION+ LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000.

GIOCHI SATURN

SATURN USA L339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO
ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
CYBERBOTS TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DIE HARD ARCADE L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.79.000
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GROOVE ON FIGHT TEL
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.85.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.119.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY L.99
REAL BOUT SPECIAL TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
VAMPIRE HUNTER L.79.000
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUAL ON L.49.000
VIRTUA WRESTLING TEL
WWF WRESTLEMANIA L.49.000
WAKU WAKU 7 TEL
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.39.900
COTTON II L.129.000
CRIMEWAVE L.39.900
DARIUS 2 L.49.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.99.000
GUN GRIFFON L.55.000
GUNDAM SIDE STORY II L.59.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH TEL
IMPACT RACING L.39.900
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON 1 L.39.900
PANZER DRAGON II L.79.000
QUAKE L.99.900
SOVIET STRYKE L.59.000
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.79.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
SHIENRYU TEL
STELLAR ASSAULT TEL
VIRTUA COP 2 + PISTOLA TEL

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER
3D LEMINGS L.49.000
BAKU BAKU L.59.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BUG L.39.900
BUG II L.69.000
CLOCKWORK KNIGHT 2 L.39.900
DRAGON HEART L.49.000
EARTHWORM JIM 2 L.59.000
GEX L.39.900
LOST WORLD L.99.000
METAL SLUG TEL
MR BONE'S L.49.000
NIGHT'S L.43.000
PINBALL GRAFFITY L.59.000
PUZZLE BOBBLE 2 TEL
PUZZLE BOBBLE 3 TEL
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SHINOBI EX L.49.000
SILUETTE MIRAGE TEL
SONIC JAM L.79.000
SONIC 3D BLAST L.89.000
SONIC R TEL
SCUD L.39.900
SEGA AGES II L.99.000
TILT L.49.000
TRUE PINBALL L.49.000

GIOCHI SATURN

SPORTIVI
ACTUA SOCCER CLUB ED. L.49.0
ANDRETTI RACING L.59.000
ATHLETE KINGS L.59.000
DECATHLETE L.59.000
DRIFT KING 97 L.59.000
F1 GP 97 TEL
FIFA 97 L.49.000
FIFA 98 L.99.000
GT S. BYCICLE TEL
J.L. FIRE STRYKER TEL
MANX TT L.69.000
NASCAR 98 TEL
NBA ACTION 97 L.39.900
NBA LIVE 97 L.49.000
NBA JAM EXTREME L.49.000
NHL 97 L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
PGA TOUR GOLF 97 L.49.000
ROAD RUSH L.49.000
SNOW BOARDING 98 TEL
STEP SLOP SLIDER TEL
TENNIS ARENA TEL
WINTER HEAT TEL
SEGA RALLY L.49.000
SEGA TOURING CAR L.99.000
WIPEOUT 2097 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.59.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.99

AVVENTURA/RPG/STRATEGA
ALBERT ODISSEY L.115.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
ATLANTIS TEL
BIO HAZARD L.99.000
CROC TEL
D L.39.900
DARK SAVIOR L.39.900
DISCWORLD II L.99.000
DIE HARD TRILOGY L.69.000
DRAGONE FORCE L.115.000
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION II L.79.000
GRANDIA TEL
LUPIN III TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
PRISONER OF ICE L.99.000
RIVEN (MYST II) TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOML.39.9
SAKURA WARS II TEL
SD GUNDAM CENTURY TEL
SENTIMENTAL GRAFFITY TEL
SHINING FORCE III TEL
SHININGTHEHOLYARCL.115.000
SOLO CRISIS TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
STORY OF THOR 2 L.49.000
THEME PARK L.49.000
TOMB RAIDER L.69.000
YU NO SPECIAL ED. TEL

VIRTUA FIGHTER2+VIR-TUA COP+DAYTONA USA L.79.000

ACTION REPLY4 FUNZIONI: RAM CARD/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.59.000

ACCESSORI
JOYPAD COMP. L.32.000
JOYPAD SEGA L.49.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.29.900
RIVITA GAME FAN L.15.900
RAM CARD 2M L.35.000
CAVO S-VHS L.29.000
PISTOLA PREDATOR L.59.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.29.000
BLUES JOURNEY L.29.000
FATAL FURY SPEC. L.29.000
FOOTBALL FRENZY L.29.000
KARNOV'S REVEN. L.29.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.29.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
METAL SLUG TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
STAKES WINNER L.59.000
TOP HUNTER L.29.000
JOYPAD L.59.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.29.900

SUPERNINTENDO

BATMAN FOREVER L.69.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
CASPER L.39.000
DEATH & RET. OF SUPERMANL.69
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
JOYPAD L. 28.000
CAVO SCART SFC/SNEL.23.000

GAME GEAR

BAKU BAKU L.39.000
COLUMS L.29.000
LION KING L.39.000
PUYO PUYO 2 L.39.000
PUZZLE BOBBLE L.39.000
TAZMANIA L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD L.29

MODELLI DRAGON BALLZ 10/18 cm. BATTLE COLL.

1 SON GOKOU
20MAJINBO
2 S.SAYAN SON GOKU 21 S.SAYAN
3 PICCOLO DALMAHO GOGETTA
4 VEGETA
22S.VEGETTO
5 TRUNKS 24
S.GOTENKS
6 FREEZA 25 SON GOKOU GT
7 S.VEGETA 27 VEGETA GT
8SON GOHAN
9 S.SAYAN SON GOHAN
10 SUPER SAYAN BROLY
11 CELL 28 SON
GOKOU&PAN
12 S.SAYAN 29 TRNKS & GILL
13 SUPER SONGOHAN
14 GREAT SAYAMAN
15SON GOTEN
16 TRUNKS CHIL
17 S.SAYAN SON GOKOU
18 GOTENKS
19 S.SAYAN VEGETTO

DAL MOD.1 AL19 L.29.900
DAL MOD.27 AL29 L.39.900

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.34.000
SERIE SAILOR MOON L.34000
SERIE RANMA 1/2 L.34.000
SERIE GUNDAM L.34.000
SERIE MACROS L.34.000
SERIE CITY HUNTER L.34.000
SERIE ORANGE ROAD L.34.000
SERIE MAISON IKKOKU L.34.000
SERIE URUSEI YATSURAL.34.000
SERIE FINAL FANTASY L.34.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.34.0
SERIE LAMU L.34.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.34.00

CD MUSICALI DI HOKUTO NO KEN L.55.000

BOVABYTE

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

HARD CAFE'

SONO LE 17 e 07 E TUTTO VA BENE

Tranne le povere e straziate membra di Noi Bovas, visto che dopo tante minacce di ripercussioni fisiche qualora consegnassimo in ritardo la posta, stavolta Alex è passato ai fatti. E per meglio ribadire il concetto si è pure fatto aiutare da suo cuggino. Mamma che male... che male... Comunque sia, approfittiamo delle ultime forze per segnalare l'attivazione di una nuova casella email a cui mandare le lettere per CM via Internet. Per favore, attenetevi alle seguenti regole: usate la modalità "solo testo" (niente messaggi in HTML quindi), NON allegate file binari, e in ogni caso non eccedete i 60Kb complessivi, altrimenti il vostro messaggio verrà distrutto direttamente dal server...
Gli altri possono usare l'indirizzo di posta tradizionale che segue...

Noi Bovas
bovas@tin.it

BHC – ConsoleMania
Xenia Edizioni
Casella Postale 853
20121 Milano

ESSERE CONTRO APPARIRE: SECONDO ROUND

Salve Bovas, sapevo che prima o poi sarei venuta a farvi visita anche qui; era solo una questione di tempo (qualcuno ha insinuato che sono polemica; come gli sarà mai venuta in mente una simile idea...). Lo spunto me l'ha dato la lettera di Arles, pubblicata sul numero 71. Non solo non sono d'accordo con la sua opinione, ma non approvo nemmeno la maniera in cui l'ha presentata. Secondo me non è corretto porre il proprio punto di vista come l'unico valido e affermare l'inutilità di ogni eventuale dissenso, riconducendo tutto alla propria interpretazione dei fatti. Io potrei benissimo allora asserire che l'intero universo circostante, usando l'espressione di un famoso nobile contemporaneo, non esista, sia solo il frutto della mia mente bacata e che pertanto il pensiero degli altri, compreso quello dello stesso Arles, non sia reale e non abbia perciò alcun valore (hmmm, penso di immaginare chi sia il nobile contemporaneo... NdD). Certo, trovo anch'io che molte software house siano convinte che basti curare l'aspetto grafico per accaparrarsi una discreta fetta di acquirenti, tanto più che indubbiamente il primo impatto che noi utenti abbiamo con un gioco è visivo: in anteprima ci giungono le foto, le demo arrivano solo in un secondo tempo (e non sempre sono in grado di farci capire effettivamente quale sia la giocabilità). Però secondo me sbagliano: personalmente non considererò mai un capolavoro un prodotto che non sia riuscito ad appassionarmi, a tenermi incollata al video, a lasciare un'impronta dentro di me. Anzi, dirò di più: è capitato che mi sia divertita con giochi dal contenuto coinvolgente la cui grafica lasciava a desiderare, il contrario non è mai avvenuto. E credo di avere tutto il diritto di replicare: definire l'uomo come materia con un ego sconfinato significa intanto dire che non è solo materia... E non penso proprio che basti costruire una bella immagine di sé per non sentirsi vuoti.

Sabina "LittleSand" F. - Roma

PS: Arles, per me hai ragione quando dici che ogni cosa che facciamo per gli altri in fondo la facciamo per noi stessi, ma non penso sia per una mania di protagonismo, bensì semplicemente perché sapere di aver fatto bene ci fa sentire meglio. Ma questo è solo il mio modesto parere.

In questo mese ho avuto modo di riflettere sulla lettera di Arles... Non che lo abbia fatto consciamente, ma per un motivo o per l'altro mi sono ritrovato di fronte ad argomentazioni che c'entravano, seppur marginalmente, con la disquisizione "essere contro apparire"... Posso dire di trovarmi completamente d'accordo con Sabina per quanto riguarda la mia persona: se una software house si aspetta che io acquisti un nuovo titolo solo ed esclusivamente per il suo aspetto grafico può anche aspettare per un secolo... Penso che questo sia il modo di agire di un qualsiasi utente esperto... Quello che ancora non avevo realizzato è come il mondo informatico sia cambiato in questo ultimo periodo: ci troviamo senz'ombra di dubbio in un momento di massima espansione, in cui ai vecchi e specializzati utenti di una volta viene affiancata una massa, forse anche più numerosa, di persone più o meno inesperte, per intenderci più facili da gabbare... Forse non è una cosa troppo corretta, ma alcuni si buttano a capofitto nella realizzazione di titoli mediocri che possano portare dei guadagni... Un po' lo stesso accade, da ormai parecchi anni, con il cinema: a vedere Taitenic (perdonate il mio spelling, volutamente ironico) ci sono andati un po' tutti, magari con il fazzoletto in mano e il naso gocciolante quando il bell'uomo del momento se ne svolazzava tra i flutti dell'Atlantico, mentre un titolo più impegnato viene seguito da un numero molto più ristretto di estimatori... Ho persino visto un cinema chiudere per fallimento: unica sua colpa l'aver preferito la qualità alla banalità. Fortunatamente il fenomeno è molto più limitato nell'ambito informatico di quanto non lo sia nel cinema o in altri campi più "mass-mediali": i giochi di grosso calibro continuano ad uscire, è solo molto più facile incappare in qualche schifezza rispetto a quanto non lo fosse prima. Da un lato la cosa potrebbe anche infastidire gli utenti con il palato più fino, ma dall'altro contribuisce a rendere i videogiochi qualcosa che, come è avvenuto con la televisione e con la radio, tutti siano in grado di accettare senza problemi. Unica difficoltà in più, come ho più volte ribadito, è il dover prestare maggiore attenzione a non essere turlupinati, cosa che comunque facciamo regolarmente in altri aspetti della vita: per acquistare un'automobile la vogliamo provare e ci informiamo anche dei modelli equivalenti di altre case produttrici, al supermercato abbiamo la possibilità di scegliere più prodotti che servono alla stessa cosa, anche nell'acquisto di una console dobbiamo fare bene i nostri conti... In definitiva l'essere è sicuramente più importante dell'apparire per chi conosce la distinzione tra le due cose, per quanto riguarda gli altri il tutto è relativo. Spero di aver espresso in modo chiaro le mie opinioni. Come al solito vi invito al dibattito.

IL SESSO DEL(LA) PLAYSTATION...

Cari Bovas, avete sempre esortato a spedire lettere originali, e io quella vi mando, mica una copia! (sto morendo dal ridere... NdD) Tralasciando i battutoni orrendi, se ora prendo in mano il mio PC (un mitico 8086 anteguerra) è per scrivervi riguardo ad un argomento di cui vi avevo già parlato nell'altra lettera che vi avevo spedito, ma solo marginalmente (in quella mi ero concentrato sulla partenza di Raffo e quindi, dopo averne viste a migliaia, l'avrete sicuramente incenerita all'istante): il sesso del PSX. Argomento proprio originale, direte voi... beh, originale non proprio, rispondo io, ma comunque irrisolto. Orbene, se - come sostiene Paolino (Raffo mi ha illuminato riguardo l'etimologia del nome) (ma tu guarda... Fai una confidenza a poche persone durante la pausa pranzo e lo sa mezzo mondo... Quando

mai imparerò a starmene zitto... NdD) (beh, mi è andata ancora bene, cosa dovrebbe mai dire lo stesso Raffo, visto che lo chiamano tutti Raffrufrù? NdP) – il Playstation è una donzella perché si traduce con "la piattaforma", allora mi domando perché non si sia fatto lo stesso discorso per il Mega Drive ("la grande guida") e per le console della grande N (dato che la Nintendo come casa è femminile, avremmo dunque "la NES", "la Super NES", "la Nintendo 64")[stesso ragionamento varrebbe per altre "case": Sony, Sega... Bravo, proprio un'ottima argomentazione per un dibattito... NdAlex].
Vorrei conoscere il vostro parere, soprattutto del Bovas targato P (bella questa). Vi prego, se non mi pubblicherete, datemi almeno una risposta nella microposta, nell'introduzione, dite al Raffo di scrivere il tutto in una delle sue recensioni, ad Alex nell'editoriale, al grafico in copertina, scrivetemi una raccomandata, venite a dirmelo di persona (così potete anche menarmi) (see, menare l'unico che mi ha dato ragione??? Fossi matto! NdD); insomma, agite come volete ma fatemi avere la risposta, altrimenti mi vedrò costretto a non acquistare più ConsoleMania, mi dispiace (beh, mi dispiace mica tanto, così CM la faccio comprare a mio fratello, che con la scusa di non avere mai soldi legge sempre a scrocco).
Con la certezza che la mia lettera verrà incenerita (dopotutto le lettere, anche se pubblicate, vengono sempre e comunque buttate, o mi sbaglio?) (ti sbagli: le conserviamo in una teca di cristallo... NdD) vi saluto. Au revoir!

Claudio "Jean-Claude Van Damme" Cerutti

Potreste anche non credere a quello che sto per scrivere, ma in un momento di così profonda commozione le mie lacrime inondano senza sosta la tastiera... Finalmente qualcuno ha compreso le mie motivazioni e mi ha dato ragione! Paolone e tutti i sostenitori dell'articolo "la" davanti al nome Playstation non hanno infatti capito un bel niente dalla vita... Non ha infatti molta importanza di che genere sia la traduzione di un termine non italiano (almeno per come la vedo io), l'importante è come questo suoni con davanti un articolo maschile o femminile... E non venitemi a dire che "la Playstation" sia meglio di "IL Playstation", questo indicherebbe solo ed esclusivamente la vostra propensione verso il gusto dell'orrido. Poi, come tu stesso asserisci, le fantomatiche leggi del femminile andrebbero come minimo applicate a tutte le console che comprendono la parola Nintendo (la Nintendo) nel loro nome, come la Super Nintendo o la Nintendo 64 [Scusa, ma se dici la Nintendo – nel senso di ditta – dici anche la Sony... O no? NdAlex]. Pensi che comunque tutto questo possa interessare ai mentecatti in questione? No, loro semplicemente si fanno beffe di me, e continuano a sostenere di avere ragione. Può una questione così controversa dividere in due la vostra redazione preferita? Sono sull'orlo di una crisi di nervi? Lo sapremo nel prossimo episodio (se mai ce ne sarà uno...). Vi esorto (anzi, questa volta vi obbligo) a dare ragione al sottoscritto con le vostre belle e paciose missive, mi raccomando... Per gli altri c'è sempre il mio inceneritore da tasca!
(Quello che tu chiami "gusto dell'orrido", caro il mio Davidonzolo, è in realtà il "gusto dell'assonanza". Nell'impossibilità fisica di dare un genere a una cosa, o si sottintende, o s'italianizza, o semplicemente si guarda quale articolo sta meglio col "suono" della parola. E, in tutti e tre i casi, la ragione è per "La Playstation". Primo, perché si potrebbero sottintendere, a scelta, i tre termini "piattaforma", "macchina" o "console", e sono tutti e tre termini femminili. Ma questo non è il caso della Playstation, il cui nome è già di senso compiuto anche senza sottintendere niente. Secondo, perché traducendo si ha per l'appunto: "la stazione da gioco" – anch'essa femminile. E infine, terzo, perché l'alto numero di vocali e il suono stesso della pronuncia "pleistescion" conferiscono un suono dolce e 'femminile' a tutta la parola. Quindi, una volta per tutte, è **LA PLAYSTATION**, punto e basta. Veniamo poi ai casi specifici delle altre console: il Megadrive è maschile perché formato dalla parola 'drive' – il disk drive, il drive – che tutti hanno accettato come maschile, preceduto dal suffisso 'mega' che, essendo per l'appunto un suffisso, è neutro e assume il genere della parola a cui è aggiunto; il Nes è maschile perché è l'acronimo di Nintendo Entertainment System, ovvero, il "Sistema Nintendo per lo svago", che come suggerisce lo stesso articolo è maschile pure lui. Volendo lo si potrebbe scrivere anche al femminile, ma sarebbe una forzatura; idem per il Master System, che una volta tradotto diventa "IL sistema dominante" o per IL Neo Geo che non può proprio provocare dubbi di sorta. Un'eccezione è forse rappresentata dal CD32 della Commodore, che poteva essere al femminile se menzionato come 'modello di Amiga' o maschile se lo si sviluppava in Compact Disc 32, mentre, mi auguro, LA Katana della SEGA non avrà certo questo tipo di problemi... NdP)[Mah, Paolo, pare che non si chiamerà nemmeno più katana... Del resto ho trovato in una rivista specializzata un confronto tra le prestazioni di varie console. Nell'articolo la console a 32 bit della Sega veniva chiamata la Sega Saturn... Mah. NdAlex].

VIDEOGIOCHI E MASS MEDIA... ALTRE TEORIE IN PROPOSITO!

Carissimi Bovas, sono una fedele lettrice di CM e, come molti, sono ormai totalmente dipendente dalla mia Playstation (ok, ok, la Playstation di mio fratello!) (sigh, NdD).Quando entro in un negozio di videogiochi vengo guardata come un marziano, lo stesso mi succede quando parlo agli altri della mia passione; per non parlare di quando vado dal nonnetto dell'edicola e gli chiedo: "salve, è uscito ConsoleMania?". Le mie amiche non si capacitano di come io possa spendere 100 carte per V-Rally, Resident Evil, Tomb Raider piuttosto che per una bella camicetta all'ultima moda firmata "tizio", "caio", "sempronio". De gustibus... Comunque, cari amici (posso chiamarvi amici o mi prendo troppa confidenza?), per rimanere in tema vorrei anch'io dire la mia sulle succinte protagoniste dei videogiochi. Tranquilli! Non voglio fare un patetico comizio femminista. Odio il maschilismo, odio il femminismo com'è inteso oggi (scusa, e quello di ieri? NdD). Non voglio che gli uomini siano uguali alle donne, vorrei solo che uomini e donne fossero uguali e vi prego di notare la differenza [ma se fossero uguali che differenza dovremmo notare? NdAlex].
Il mondo dei videogiochi (e non solo) è in mano agli uomini. Se i personaggi femminili sono ciò che piace agli uomini, quelli maschili sono ciò che gli uomini credono e vogliono che piaccia alle donne (hmmm, argomentazione arguta, non c'è che dire... NdD). Essi sono di solito dei figaccioni tutti muscolosi (di solito a torso nudo o almeno con la camicia un po' aperta per far guizzare fuori il bicipite o il pettorale)[sono messi male: capisco il pettorale che schizza dalla camicia aperta, ma il bicipite fa veramente un giro incredibile... NdAlex] e con lo sguardo da bei tenebrosi. Ciò che voglio dire è che essi simboleggiano un ideale un po' fiabesco di uomo bello e protettivo (leggasi "principe azzurro"), ma i personaggi femminili cosa simboleggeranno mai? Cosa simboleggia Mina, che va in giro in calze autoreggenti (ah, è vero: indossa anche una bella tuta mimetica... scollata fino all'ombelico)? E la sua simpatica sorellina Anna? Partecipa ad un torneo di arti marziali con uno sgambatissimo (e immagino scomodissimo) abito lungo ed un top che, dopo una presa di King, mi dite di grazia come fa a reggersi? Per non parlare della bella Lara Croft: un personaggio geniale, di gran carattere perché protagonista di un videogioco ottimamente congegnato in tutti i suoi aspetti. Qualcuno di voi ha notato quanto volgare sia il design pubblicitario di Lara (quello che vediamo anche in alcuni filmati e schermate del gioco)? Lara si muove ancheggiando da vera oca e ha due seni (si può dire, no?)[quello che c'è dopo il mio intervento sì... NdAlex] da farla camminare piegata in due per il peso. E quanto invece sia elegante e bella la Lara poligonale (quella con cui poi giochiamo)? Decisa ma femminile e con un seno prorompente ma nei limiti dell'umano! Queste attenzioni sono però rivolte al pubblico maschile; e non è solo un discorso videoludico: provate a dirmi più di tre nomi di donne che lavorano in televisione che non siano più o meno belle e sexy. Gli uomini invece (beh, su questo non posso che darti ragione... Davvero un bel maschione Emilio Fede, quasi meglio di Limiti... NdD)... Quanto business sul corpo delle donne! Ma il bello è che esse stesse stanno al gioco e si compiacciono di far parte di questo meccanismo, messo in moto dalla tradizione e dalla società. Ormai anche noi donne siamo convinte che sia lecito, artistico e di buon gusto esporre solo corpi femminili (salvo casi sporadici e sempre eclatanti!). Del resto provate ad immaginare uno dei figaccioni di cui sopra con una tuta stile "Taki di Soulblade" e con tutti i ballonzolamenti del caso! Sì, farebbe orrore anche a me. In fondo anch'io sono affascinata dai vari eroi dei videogiochi e trovo Nina, Anna, Lara ecc. belle e simpatiche. Ma non posso fare a meno di chiedermi perché Taki sì e il figaccione no. Ormai la convinzione di ciò fa parte di tutti noi. Mi piacerebbe conoscere la vostra opinione al riguardo e quella di lettori e lettrici di ConsoleMania. Mi complimento infine con voi per la rivista e, soprattutto, per l'adorabile angoletto della posta! Continuate così perché siete davvero bravi!

Rio

Bah, la gente si lamentava dell'estremo decadimento di questa rubrica postale solo qualche mese fa... Da allora abbiamo avuto modo di parlare due volte del diabolico rapporto che sussiste tra avere ed essere, ora anche del perché il mercato ci imponga certi modelli e schemi da cui difficilmente si riesce a liberarsi... Come mai i personaggi maschili sono tutti dei machi nerboruti lo hai spiegato tu stessa: probabilmente perché il nostro bambinetto grasso interiore vorrebbe che fossimo dei manzi senza paura e mostruosamente armati. Stesso discorso per i personaggi femminili: immagino che un personaggio femminile la cui mossa segreta fosse il colpo dei mille rotolini di cellulite schiferebbe non poco tutti noi. Vi faccio notare, ancora una volta, come il mondo dei videogiochi si stia, neanche troppo lentamente, avvicinando a quello dello spettacolo.

FINALMENTE UN GIOCO ORIGINALE

Salve brava gente, come va!? Tralasciando i dovuti riconoscimenti, complimenti (tutti li saltano e alla fine nessuno ve li fa) ed estreme unzioni, passiamo subito al punto scottante della lettera: si dice che i giochi siano tutti uguali, monotoni e che manchino di originalità, come mai, allora, le case produttrici di software non hanno ancora sfruttato la potenza innovativa di prodotti come i simulatori di "Nascondino", "Un, due, tre, Stella!", oppure avvincenti strategici del "gioco del silenzio" o ancora una bella avventura grafica del "Telefono senza fili"? Voi cosa ne pensate? Noi avremmo (non è un plurale majestatis, siamo veramente in due a scrivere!) già presente un progetto per Nascondino: intanto le ambientazioni, si va dal classico cortile (di casa o di una scuola) ad un più intrigante Parlamento, passando per la sala d'aspetto del dentista e l'obitorio; le regole sono quelle classiche della disciplina, compresi il famigerato "fiasco" (cioè se il mecco che conta sta sempre nei pressi della tana, i partecipanti prorompono in un assordante urlo di disappunto) e l'inclusione di alcuni imprevisti che possono capitare durante una partita, quali inciampare, perdere i pantaloni, venire investiti da una macchina (e qui ci starebbe bene un bel gesto scaramantico), ecc.; il sonoro se la potrebbe cavare bene con le solite frasi tipo "un due tre, libero me!", con in più la conta per sorteggiare lo sfigato che cerca gli altri, il mormorio di quest'ultimo che enumera e le sue imprecazioni, nonché il costante sottofondo di "tal uno, tal altro libera tutti!". Splendido! La longevità sarebbe garantita dal gioco in multiplayer, e da una gamma sempre nuova di situazioni. Come si vede, date queste premesse, s'intuisce il notevole spessore del gioco, un capolavoro di sicuro! Non stiamo a descrivere gli altri titoli, così permetto (ma non eravate in due, a scrivere?!? NdP) ai programmatori di dare libero sfogo alla fantasia, ma se hanno colto i suggerimenti buon per loro! Inoltre questa soluzione potrebbe conciliare anche i nostalgici con la nuova dimensione ludica, forte, eh?

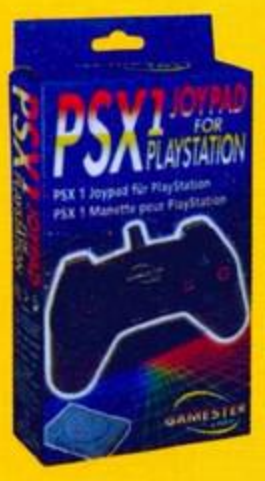
Guido e Luca (da casa nostra)

Noooo... incredibile!!! Ma com'è possibile che nessuno ci abbia mai pensato prima!? Sarebbe il mio gioco ideale. Però, giacché ricordo da piccolo la mia propensione a vestire i panni dello sfigato che doveva sempre contare, vorrei intercedere per quest'ultimo e introdurre anche la modalità "armageddon" per il gioco del nascondino: che gusto ci sarebbe, infatti, a smanettare come dei matti per arrivare alla toppa prima del bambinetto

I grandi giochi di guida pretendono un grande volante!

Volante con pedali PSX

Joypad analogico PSX



PSX I Control Pad

Cavo PSX Euro AV
Cavo Collegamento PSX

Scheda memoria 1 MB

PSX II Control Pad

GAMESTER

La linea completa di accessori per PlayStation

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

di turno? Non sarebbe molto più divertente falciarlo con un bel bazooka proprio mentre sta per pronunciare le immortali parole "Libero tutti!"? O ancora, mettere dei bellissimi bonus qua e là che, una volta raccolti, conferiscano al cacciatore poteri sovrannaturali tipo, che so, guardare al buio con gli infrarossi, preparare delle belle buche profonde proprio vicino alla tana, ecc ecc... Ovviamente, anche i bambocci nascosti possono avere delle belle armi a disposizione... Così il tutto si fa molto ma molto più edificante, oltre che divertente... E poi sulla confezione cosa ci scriviamo? "solo sul vostro computer, e MAI nella realtà"?

L'EPITAFFIO SUL SATURN

Un ciao a tutta la redazione di "Playstation mania".... coooosa? La rivista non si chiama così? Strano, a giudicare dall'impressionante numero di recensioni dedicate a questa console, non si direbbe proprio, non tralasciando il fatto che le altre piattaforme (Saturn in primis) vengono da voi volutamente tralasciate e in certi casi addirittura snobbate, quando i giochi non hanno le stesse finezze grafiche o il sonoro del 'gruppo famoso' che hanno su Play, o quando, più semplicemente, la Sega non vi passa dei soldi come evidentemente fa Sony. Sì, avete capito bene, questa è una lettera di critica e di protesta contro una testata preferenzialmente "Sony", testata che fortunatamente non compro più (e allora cosa ci scrivi a fare? Vabbè... NdP) dopo aver letto tutta una serie di corbellerie che sono andate in crescendo negli ultimi mesi, ma che continuo a leggere da un mio amico che ha una Playstation e ciononostante mi dà ragione, avendo potuto giocare da me alcuni titoli ENORMI per Saturn ma che voi avete snobbato o volutamente disprezzato.
Sì, ho un Saturn, e l'ho comprato apposta per giocare titoli 2D quando già la predominanza della Playstation era palese, e devo dire che su questa console ho trovato (non sempre, lo ammetto, ma ultimamente direi proprio di sì) pane per i miei denti, un sacco di killer application con le quali mi diverto molto di più che se avessi una Playstation, visti i tipi di gioco che prediligo, cioè picchiaduro, platform 2D e shooter, che su Play non esistono. E qui veniamo alle dolenti note: se fosse stato per voi, avrei evitato l'acquisto di titoli da voi giudicati 'normali', ma che poi si sono rivelate delle vere e proprie bombe atomiche. Un esempio per tutti, Thunderforce V su Saturn, a dir poco lo stato dell'arte degli shoot 'em up a scorrimento orizzontale per qualsiasi piattaforma, e bollato da NKZ con un 88 motivato da argomentazioni come "massì, un bel giochino, ma nulla di nuovo sotto il sole...", smontandolo al massimo con la frase "uno sparatutto di stampo classico, senza inutili fronzoli"; già, come se il Saturn non fosse stato spremuto come un limone per ottenere effetti grafici, fluidità e giocabilità ai massimi livelli, ma voi continuate pure a divertirvi con X2... Questo senza contare che altri titoli per Playstation hanno raggranellato globali ben più alti senza nemmeno avvicinarsi a TF5. E che dire della recensione di Resident Evil? Il caro Della Calce ha scritto che "il passaggio su Saturn c'è, e si vede", solo perché i protagonisti non hanno le ombreggiature! E dire che, dopo un confronto tra le due versioni, è saltato fuori che la grafica dei fondali su Saturn è più definita, i personaggi hanno la stessa fluidità, e sono presenti alcune locazioni che su Playstation erano state tagliate, e riammesse solo nella versione "uncut" (...). Andiamo, ammettetelo che per voi è uno sforzo recensire materiale Saturn, soprattutto quando questo è qualitativamente superiore a una Playstation e non volete farle fare brutta figura! E finitela, una buona volta, con tutte quelle frasi del tipo "per essere un Saturn non c'è male", "...è un Saturn, e si vede...", "non lamentatevi, è un Saturn", che potreste benissimo risparmiarvi. Ho finito. Ho sempre odiato i trend e chi li seguiva, e ConsoleMania ne è un esempio lampante. Vendutiiii!

Massimiliano "Massi" Mascherpa

Allora, capiamoci al volo: noi dobbiamo fare informazione e, nell'informazione, purtroppo, è insita anche la necessità di offrire ai lettori una visione quanto più imparziale possibile del mercato, e se scriviamo che la Playstation è una console qualitativamente superiore, più supportata, più venduta, più semplice da programmare e più potente del Saturn, se permetti, non facciamo nulla di male.
Semplicemente perché tutte e quattro le affermazioni che precedono sono vere. Tu hai scelto di andare "controcorrente" e lo hai ammesso anche tu, ma questo evidentemente ti pone in una condizione tale da vedere le cose secondo un'ottica tutta tua, quella della scelta intrapresa e da difendere ad ogni costo. La storia del Saturn non ha mai brillato particolarmente, se non alla nascita della console (e allora tutti giù a dirci che eravamo degli sporchi venduti alla Sega. Ricordate?), e non lo sta facendo nemmeno adesso che la Sega ne ha già ufficializzato i funerali (e ha concentrato tutti gli sforzi economici nello sviluppo della prossima console), mentre la Sony evita di mettere in commercio versioni potenziate della Playstation semplicemente perché il modello "base" vende ancora talmente bene che sarebbe del tutto irrazionale segargli le gambe in onore della tecnologia avanzante. Non è colpa nostra se per ogni Saturn venduto ci saranno almeno dieci Playstation in meno nei negozi, e nemmeno se le software house producono massicciamente software per la seconda piuttosto che per il primo. Vuoi sapere perché a Duke Nukem per Saturn e PSX è stato dato lo stesso voto, pur essendo i "parziali" più alti nella versione Saturn? Semplicemente perché facendo un confronto tecnico, la stessa grafica risalta maggiormente su un hardware meno potente (quello del Saturn, appunto), piuttosto che su uno che lo è di più, ma alla fine i due prodotti si equivalgono, essendo il globale un valore più o meno indipendente dalle voci che lo precedono in pagella, e intimamente legato al divertimento prodotto dal gioco. E poi si può sapere cosa pretendi? Me la chiami "obiettività" consigliare oggi l'acquisto di un Saturn al pari di quello di una Playstation, ben sapendo che la prima tra le due console è appena uscita di produzione, che non sarà più supportata in futuro, che il numero di giochi in cantiere diminuisce a mano a mano che questi escono, e che la sua stessa casa produttrice è ormai tutta impegnata nello sviluppo di una nuova macchina? Piuttosto, dico, "aspettiamo di vedere la Katana", ma ricordando che la medesima arriverà ufficialmente in Europa solo nel settembre del 1999 (e c'è ancora più di un anno di mezzo). Vuoi divertirti col Saturn? Ok, libero di farlo. Nessuno ti vuole convincere del contrario, anzi: buon per te che ti diverti, noi, dal canto nostro, ribadiamo ogni singola parola detta in fase di recensione. E qui si valutano giochi non solo per Playstation ma, te lo ricordo, anche per Saturn, Nintendo 64, Amiga e milioni di configurazioni diverse di PC. Materiale per fare confronti, quindi, se permetti ne abbiamo pure noi. Alla prossima...

BIG GAME FISHING

Buondì cari Bovas, senza perdermi troppo in indugi passo subito al motivo di questa missiva, scaturita dalla mia mente (bacata) in seguito alla lettura del n. 70. Iniziamo dalla lettera di Mario e compagnia bella: tralasciando il tono che più che polemico a me sembrava tendenzialmente maleducato, mi pare che le accuse da voi addotte non abbiano basi molto solide; premettendo che posseggo sia un\a Playstation che un Ultra 64 e dunque perfettamente neutrale, non sono riuscito a trovare quei comportamenti "faziosi e parziali" di cui parlavate nella nostra rivista, né tantomeno mi pare non siano stati recensiti giochi di grosso calibro per la console della big N. (a questo proposito però mi sorge il dubbio che 1) leggiate in maniera saltuaria la rivista e dunque non siate nella posizione di mandare critiche come le vostre 2) siete piuttosto incompetenti in campo di videogiochi, perché il fatto di non esservi accorti della recensione di Perfect Striker – o magari di averlo scambiato per qualcosa d'altro – non è altrimenti spiegabile). L'unico appunto che poteva essere mosso riguardava il ritardo di alcune recensioni, cui però è stata data una giustificazione più che accettabile (tenendo conto che comunque il suddetto ritardo non è mai stato eccessivo rispetto alla data di uscita sul mercato, basta saper attendere un poco). Per finire vi ricordo che magari una bella firmetta in fondo alla lettera non guasterebbe di certo, specie per missive come le vostre, ove è facile sparare a zero celandosi dietro a un comodo pseudonimo (anche se questa annotazione la rivolgo anche a molti altri lettori che, pur formulando interessanti missive, rimangono celati nell'ombra. Diamine, anche a me piacciono gli pseudonimi, ma non potete affiancare anche il vostro nome? Non è mica divertente rivolgersi a fantomatici soprannomi). Ok, terminata questa vostra apologia continuo con l'altro argomento che mi ha lasciato piuttosto perplesso: le lamentele dei pescatori citate dal sommo Alex nell'editoriale. Tralasciando le mie considerazioni su questo "sport", di cui vi parlerò dopo, non capisco come ci si possa sentire offesi da una battuta gettata in quel modo chiaramente goliardico ed innocente, senza alcuna intenzione offensiva (o almeno credo). E' come se un macchinista ferroviere appassionato di trenini e simulazioni ad essi associate si sentisse offeso dal tono vagamente sarcastico dell'articoletto su Densha de Go! Caspita, un minimo di senso dell'umorismo non guasta mai. Devo comunque ammettere che (he he) mi trovo quasi completamente d'accordo con il giudizio del MA su questo presunto sport, con la differenza che non lo ritengo uno "sport" DA imbecilli ma uno "sport" imbecille. So che con questa affermazione mi attirerò le ire di molte persone, ma non mi potete venire a dire che l'atto di uccidere creature viventi che soffrono al pari di tutte le altre per un puro divertimento sia accettabile. Fosse per la sopravvivenza, sarei più che d'accordo, ma siccome non è così, e l'attribuzione del termine sport ne è la riprova, non posso che condannarlo. Qualcuno potrebbe ribattermi che l'azione del pescare e mangiare il suddetto pesce equivale a quella di andare al supermercato e comprarsi quello surgelato, con l'unica differenza che lo ha pescato qualcun altro ma, ribatto io, tralasciando le molte cose che si potrebbero dire su ciò, non potete negarmi che molti pescatori il pesce pescato non lo mangiano nemmeno ma lo ributtano in mare o lo regalano al primo che passa (e non sto parlando per sentito dire, sono anni che vado in vacanza in città marine e moltissimi pescatori –non tutti- si comportano così). Bene, terminato lo sfogo ecologista, sperando di non causare troppe polemiche come era successo ai tempi su TGM dopo l'uscita di Big Game Fishing della Simulmondo, (anche se magari un sano – e civile - dibattito non farebbe male) direi che posso concludere qui, non prima di chiedervi umilmente, tuttavia, di ritornare alla precedente veste grafica. Sarà che ormai mi ero affezionato, sarà per il colore " giallo di palazzo decadente" con scritte in "rosso barbabietola fritta", ma, pur apprezzando lo sforzo, non riesco proprio a digerire i nuovi pagellini, anche se il commentino è una gran cosa. Bene, mandando un caloroso bentornato a Raffo che ormai credevo perso per sempre, vi saluto.

Tommaso Teruzzi

Caro Tommaso, che vuoi che ti dica... Personalmente non amo concetti quali la caccia o la pesca come sport, perché in fondo mi viene sempre da pensare cosa proverei io se, al posto dell'uccellino o del merluzzo, rischiassi ogni momento di finire infilzato o arrosto per il sommo divertimento di una razza superiore alla mia. Ma poi mi rassereno sempre: difficilmente una razza più intelligente ed evoluta della nostra si divertirebbe andando a caccia o a pesca... Però non mi piace annoverarmi tra quei sostenitori del politically correct che devono trovare per forza da ridire a questo o a quello per il suo modo di comportarsi. Semplicemente: esistono delle leggi che regolano le due attività, e quelle leggi nascono da un parlamento che è espressione democratica del volere del popolo, e quindi mi ci attengo. Il giorno che il popolo sarà più incline a pensare alle sorti del povero luccio, magari, le cose cambieranno, ma prima ricordati sempre che per ogni videogiocatore per cui la pesca è uno sport imbecille, ci potrà sempre essere un pescatore per cui i videogiochi sono un passatempo altrettanto imbecille. Chi sono io, infatti, per biasimare tutti quei potenziali killer che, ad Alassio, hanno più volte cercato d'infilzare con l'amo anche me e la mia ragazza, quando passeggiavamo romanticamente sul molo dal quale essi, con vigoroso slancio, buttavano a mare la lenza? Chi sono io, infatti, per osservare con scetticismo un ideale di divertimento composto da ore e ore di attesa, per poi magari tirare su un misero pesciolino? La pesca, comunque, è uno sport nobile e con un elevatissimo fattore di sfida, come del resto c'insegnava Sanpei quando, per tirare su un insulso pesciolino di fiume, veniva trascinato per chilometri (lui, il nonnetto e tutta la sua barca) dal medesimo... Vabbè, la pianto qui, tanto ormai credo tu abbia capito come la penso in proposito...

E con questo noi Bovas vi salutiamo, rinnovando l'appuntamento col BHC per l'inizio del mese prossimo, quando il numero successivo di ConsoleMania splenderà radioso in tutte le edicole. Au revoir...

PITFALL 3D

BEYOND THE JUNGLE™

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, tale Harry Pitfall Jr.
Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, quest'ultima cioè gettarsi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Incredibile giocabilità.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

ACTIVISION

PlayStation

Activision and PITFALL are registered trademarks and Pitfall 3-D: Beyond the Jungle are trademarks of Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

DELPI

IL GIOCO UFFICIALE

M!B

MEN IN BLACK™
THE GAME

PROTEGGONO LA TERRA
DALLE SCHIFEZZE
DELL'UNIVERSO...

...E ORA TOCCA A TE!

I Men in Black sono tornati con una nuova avventura. Ma questa volta sarai TU nei loro panni!

Avventure nuove dall'Artico all'Amazzonia

Scegli quale MiB vuoi essere

Tutte le armi, tutti gli alieni, tutte le scene

Distribuito da

LEADER

TUTTE LE SCENE

TUTTE LE AVVENTURE

CON I 3 PERSONAGGI PRINCIPALI DEL FILM (WILL SMITH, TOMMY LEE JONES E LINDA FIORENTINO) IN 3D

CON GLI STESSI ALIENI, ARSENALI DI ARMI ESTREME E TUTTE LE SCENE DEL FILM

ARMI, COMBATTIMENTI A MANI NUDE E PROBLEMI DA RISOLVERE

CAMPI D'AZIONE ESTESI DALL'ARTICO ALL'AMAZZONIA

PC CD rom

PlayStation

Gremlin INTERACTIVE

© Gremlin Interactive Ltd. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. All trademarks are acknowledged and are the properties of their respective owners.
Gremlin Interactive Ltd. Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Tel 0114 275 3423. Catch us on the Web www.gremlin. co.uk